HAWKMOON

LE SEIGNEUR DES SANS-MASQUES



HAWKMOON

Olivier Saraja - Olivier Durand

Maquette : Sylvain Cordurié
Illustration de Couverture : Alexandre Durieux
Titre : Hubert de Lartigue
Illustrations et Cartes : Christophe Swal et Sylvain Cordurié
Production et Corrections : Philippe Dohr
Auteur des Règles : Lynn Willis
Remerciements aux Testeurs : Jean-Marc Deloly, Stéphanie Morin, Frédéric Riazuelo, Serge Bourlatchka, Alain Saraja

ORIFLAM

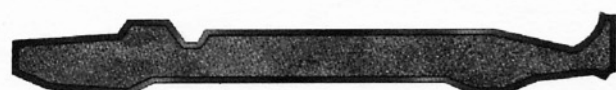


Le Seigneur des Sans-Masques est publié par Oriflam S.A.R.L.
Copyright 1997. Tous droits réservés
Hawkmoon NE est publié par Oriflam S.A.R.L.
Copyright 1996 Oriflam pour la version française, tous droits réservés.
Copyright Chaosium pour la version anglaise.
Ce jeu est basé sur l'oeuvre de Michael Moorcock, tous droits réservés.
Edité en français par Oriflam, titre et marque déposés, 132 rue de Marly, 57950 Montigny-les-Metz, avec l'accord de Chaosium et Michael Moorcock.





Sommaire








L'Europe du Tragique Millénaire est hantée par le spectre de la guerre. Les armées sont prêtes à entrer en conflit, tandis que les marchands et les rois accumulent ce qu'ils peuvent de pouvoir et de richesse. L'église du Sincère Repentir et le culte du Vrai Dieu échangent des insultes idéologiques et assez régulièrement des jets de pierre. Quant aux sorciers-savants, ils se dissimulent au cœur des grandes cités ou, au contraire, dans des endroits retirés ou désolés, afin d'affiner leur connaissance de la technologie des Anciens. Là où les mutants sont pourchassés, on peut assister à leur incinération sur des bûchers, sur les places ou dans des fosses communes. Là où l'église du Sincère Repentir est la religion dominante, les livres sont abandonnés aux autodafés destructeurs, en compagnie d'antiquités et d'œuvres d'art du temps passé, jugés corrupteurs ou démoniaques.





Introduction





Epoques Historiques

A moins d'une mention spécifique contraire, les événements de ce livre de scénarios peuvent prendre place à n'importe quelle époque de l'histoire de l'Europe. Les futurs scénarios pour Hawkmoon NE s'attacheront à demander au MJ le minimum d'adaptations possibles pour être compatibles avec l'époque de sa campagne personnelle. Les informations ci-dessous, qui seront reproduites dans les futurs suppléments de la gamme Hawkmoon NE, sont destinées à faciliter son travail de préparation et à assurer l'homogénéité de ces produits qui auront vraisemblablement des auteurs différents.

Hawkmoon NE sur Internet

Hawkmoon NE sur l'Internet !

Visitez «La Page Hawkmoon d'Olivier Saraja» sur l'Internet, à l'URL suivante :

http://www.mygale.org/01/saraja/index.shtml

Vous y trouverez du background, des scénarios, des aides de jeu, de nouveaux monstres et personnalités, des nouvelles, des secrets technologiques inédits, et bien d'autres choses encore. La diversité du site est assurée par plusieurs auteurs, connus et inconnus, mais tous fans du jeu. Rejoignez les aventuriers du Tragique Millénaire sur l'Internet !

Epoque Antérieure à la Conquête de l'Europe par la Granbretanne

Le Vieux Duc Hawkmoon règne encore sur Köln, tandis que la Granbretanne se prépare en secret à concrétiser ses rêves de grandeur. De fait, prétextant une épidémie dans les rues de Londra, la capitale granbretonne s'est fermée au commerce, n'entretenant plus qu'une minuscule enclave commerciale dans un quartier londrain exclusivement réservé aux étrangers qui, pour leur propre sécurité, ne sont pas autorisés à la quitter. Nul n'entr'aperçoit donc les manoeuvres militaires des Ordres Masqués, qui abordent leur ultime phase de préparation. Partout en Europe, la Granbretanne a insidieusement glissé ses agents : ici un conseiller masqué, là des médecins entretenant la faible étincelle de vie d'un monarque épuisé et miné par la maladie, ici encore une légion prêtant main forte à l'autorité contre des insurgés, ou des savants-sorciers offrant une assistance scientifique à double tranchant. Les ambassadeurs granbretons se sont introduits dans toutes les cours, séduisant la noblesse et l'aristocratie par leurs paroles mielleuses et leur personnalité magnétique ; les diplomates soutiennent secrètement des partis antagonistes, avivent les querelles, provoquent des conflits que la Granbretanne se propose de calmer par des interventions militaires ou un soutien économique. La Granbretanne est la coqueluche de l'Europe, ce qui ne cesse d'irriter l'Empire du Milieu, qui s'est depuis longtemps endormi sur ses lauriers, et qui a sombré dans la décadence et la corruption.

Durant l'expansion en Europe

Les intentions hégémoniques de la Granbretanne apparaissent clairement à tous. Les récits des atrocités commises par les troupes masquées sont souvent attribuées à des exagérations sans fondement. Les souverains européens sont prudents dans leurs alliances, ne cherchant ni à s'attirer le ressentiment de la Granbretanne, ni à prendre ouvertement son parti. Plus généra-



lement, ils accueillent favorablement l'idée d'une puissance unificatrice qui adoucirait le climat politique de l'Europe. Voici comment Michael Moorcock décrit cette période encore incertaine, quelques mois à peine avant les premiers événements relatés dans Le Joyau Noir, en l'an de grâce 5 296 :

> «A l'ouest s'étendait l'empire insulaire de Granbretanne, la seule nation dotée d'une véritable stabilité politique, avec sa science quasi démente et ses ambitions territoriales. Grâce à l'immense pont d'argent, qui enjambait trente milles de mer, qu'il s'était construit, grâce à ses arts ténébreux et à ses machines de guerre, tels les ornithoptères de bronze au rayon de plus de cent milles, l'empire pouvait donner libre cours à sa soif de conquête.
>
> (...) Sur la Scandie et sur tous les pays du Nord, la Granbretanne avait déjà posé ses griffes, suivant une ligne qui passait par des cités fameuses : Parye, Munchein, Wien, Krakhov, Kerninsburg (enclave dans le mystérieux pays de Moskovie). Un vaste demi-cercle de conquêtes au coeur du continent, un demi-cercle qui s'élargissait jour après jour et qui ne tarderait pas à englober les principautés septentrionales de l'Italia, de la Magyarie et de la Slavie.»
>
> **- Le Joyau Noir, I,2.**

Le Règne du Ténébreux Empire

Au terme de l'invasion, l'Europe Occidentale et les Royaumes de l'Est subissent la tyrannie des Seigneurs Ténébreux, qui ont même établi des zones d'influence dans des pays du Proche Orient. Les populations ont pour la plupart été soumises par la force, entraînant une dépopulation de l'ordre de 30 ou 50 %, à mettre sur le compte des massacres, des exemples punitifs, et de la déportation vers Londra (esclavage, expérimentations humaines, etc.). Une partie des Européens valides a été recrutée dans les Ordres Mercenaires, et le Ténébreux Empire ne laisse en place que la population minimale pour continuer à exploiter de façon satisfaisante les ressources naturelles, agricoles ou artisanales des régions conquises. Les taux de décès et de mendicité explosent littéralement, ainsi que la richesse des vassaux qui ont su prêter à temps allégeance au roi-empereur Huon. Sur les marchés, certains articles sont introuvables ou hors de prix, comme les armes, les armures et les montures (à cette époque, trouver ces articles demande toujours un jet de Chance, et de payer un prix de deux à trois fois supérieur en moyenne). Un couvre-feu a été instauré et des milices spéciales traquent les vendeurs du marché noir. Les richesses artistiques, culturelles et scientifiques sont pillées au profit de la Granbretanne. Enfin, les artisans et les savants de talent sont contraints de rejoindre les rangs des Seigneurs Ténébreux, participant à son potentiel sans égal. En conclusion, les Européens vivent dans la crainte de l'oppresseur et très peu essaie ou envisage de se rebeller, tandis que les fiefs européens ont été partagés entre les Seigneurs Ténébreux, qui y règnent à leur guise, au rythme de leurs excentricités cruelles.

La Nouvelle Ere

Le règne de la Reine Flana Mikosevaar, qui succède au tyrannique Roi Huon, après la Révolution des Masques fomentée par le Baron Meliadus de Kroiden, est éclairé et paisible. Il est cependant parfois troublé par la résurgence de fanatiques nostalgiques, comme le Culte des Porteurs de Masque.

Des statues à la mémoire des Cinq Héros de la Bataille de Londra sont érigées un peu partout, et des rues, des places et des enfants sont baptisés selon leurs noms. L'Europe cicatrise remarquablement bien ses blessures et le partage culturel avec la Granbretanne donne naissance à de nombreux progrès et à une ère préindustrielle tardive. De plus en plus de machines se vulgarisent, les ornithoptères deviennent des véhicules de luxe à l'attention de la noblesse et de l'aristocratie, et des ambassades sont dépêchées en Amarekh à bord des incroyables navires à aubes de la Granbretanne. Sur les routes, des voitures mécaniques motorisées par les savants granbretons rapprochent les nations voisines, encourageant la solidarité et la communication.

L'Europe connaît toujours quelques conflits, mais ceux-ci tendent à connaître une résolution finale diplomatique. Les religions fanatiques, comme l'église du Sincère Repentir, deviennent nettement impopulaires, et ne survivent bientôt plus que dans leurs fiefs respectifs. Mais apparaissent bientôt, onze ans après la Bataille de Londra, des troubles en Moscovie, dont la puissance est balayée par les mystérieuses Hordes du Soleil venues d'Asiacommunista...

Et les Héros du Bâton Runique ?

Quatre années avant l'apparition des forces asiacommunistaines sur la scène politique européenne, les dernières aventures de Dorian Hawkmoon imposent des séquelles majeures et imprévues sur le cours de l'histoire décrit dans la Saga des Runes. La version qui suit est celle dont les Européens sont finalement les témoins. Tout d'abord, les uniques survivants de la Bataille de Londra sont le jeune duc germain et le comte Airain, tandis que Yisselda y a péri avec les autres héros du Bâton Runique. Durant les cinq années qui suivent sa victoire à Londra, Dorian Hawkmoon sombre dans la folie, persuadé que Yisselda n'est pas morte et qu'elle lui a donné deux enfants, dont les noms lui échappent, preuve de sa démence. Les Européens compatissent avec tristesse au drame personnel du Héros de l'Europe et attribuent sa folie au retour à la vie du Joyau Noir lors de la Bataille de Londra.

En revanche, les événements suivants ne peuvent être confirmés que par une poignée d'individus dans le monde, bien que certaines rares rumeurs européennes en fassent mention. Mais tant de choses ont été dites sur les Héros du Bâton Runique que cela ne fait pas une grande différence... Sept ans après la Bataille de Londra, une jeune femme, reconnue comme étant la véritable Yisselda tant par Hawkmoon, son mari, que par le Comte Airain, son père, refait une discrète réapparition en Kamarg. Les Kamargais acceptent son incroyable retour avec joie, tant il est vrai que leur séjour prolongé dans des limbes surnaturelles les a rendus plus tolérants envers des faits aussi fantastiques que la résurrection de la défunte.

Quelques mois plus tard, les autres héros du Bâton Runique réapparaissent tout aussi mystérieusement et discrètement : Noblegent, Oladahn et d'Averc, ainsi que les deux enfants de Dorian Hawkmoon (tous retrouvés vivants à Tanelorn, où s'est conclu le Destin tourmenté du Champion Eternel). Si officiellement les Héros de Londra continuent à passer pour mort, des rumeurs assurent que la Reine Flana a fêté dans le plus grand secret ses retrouvailles avec Huillam d'Averc, son amant ressuscité.

La Société Granbretonne dans l'Histoire

Ce recueil d'aventures présente également un scénario pour des aventuriers granbretons. Il nous a paru nécessaire de vous présenter une vision impérialiste des différentes époques historiques, afin que tant les joueurs que les Maîtres de Jeu prennent un plaisir réel à incarner des aventuriers évoluant dans Londra et ses environs. Seuls les futurs suppléments présentant des scénarios à destination de Granbretons reprendront ces informations.

La Campagne Scandine

Cette guerre qui oppose la Granbretanne au trône inoccupé de Scandie présage de la future conquête de l'Europe par les Seigneurs Ténébreux. Pour l'heure, la Moscovie s'est déclarée partenaire de la Granbretanne afin d'écraser définitivement le noyau dur de piraterie qui sévit dans la Baltik, la mer de Norge et le Grand Océan. Prenant comme prétexte une épidémie incontrôlable, les rues londraines sont fermées aux étrangers qui pourraient y surprendre la lente mobilisation des troupes granbretonnes.

Les citoyens granbretons s'investissent avec un enthousiasme certain dans la campagne scandine, sans même se douter que la conquête de la Scandie n'est qu'une étape dans un plan plus vaste, élaboré et maintenu secret par les Seigneurs Ténébreux et leur immortel monarque, Huon le Tyran. La propagande de l'ordre du Dieu sur la supériorité granbretonne et l'éducation spécifique dans les souterrains de la Sororité ont préparé depuis cent ans déjà les mentalités granbretonnes pour ce proche avenir.

La Pacification Européenne

Au cours de cette interminable période, les Granbretons embrassent avec fanatisme le rêve d'unification et de paix universelle prôné par leur très sage monarque. En flattant leur égocentrisme, l'Ordre du Dieu et la Sororité ont convaincu les Granbretons qu'ils sont le peuple le plus sage et le plus évolué d'Europe, et que la responsabilité leur revient de mettre un terme à la folie et à la barbarie qui défigurent l'Europe par maintes guerres cruelles et mesquines. L'expérience de la campagne scandine semble en effet étayer ce point de vue. Au fur et à mesure de l'expansion de l'Empire de Granbretanne, la propagande granbretonne s'amplifie et s'affine pour justifier les atrocités qui effleurent la Scandie, puis meurtrissent la Hollandia et la Moscovie, avant de briser littéralement la Germanie. Les Ordres qui en sont responsables, comme celui de la Hyène, ont depuis longtemps été préparés à ce terrible rôle par l'Ordre du Dieu et la Sororité, véritables voûtes de la puissance granbretonne. C'est à cette époque que les Européens baptisent la Granbretanne du nom de Ténébreux Empire. Alors que son expansion est loin d'être achevée, la décadence de la noblesse londraine s'étend rapidement à la population granbretonne entière, victime d'une trop efficace propagande prônant la supériorité raciale, et à qui tous les avantages matériels sont brutalement offerts, en récompense d'une confiance aveugle en leurs dirigeants.

Le Règne des Tyrans

Les Granbretons sont les seigneurs absolus de l'Europe. La décadence est désormais présente dans toutes les couches sociales granbretonnes, y compris parmi leurs esclaves ! C'est le temps de tous les excès, de toutes les découvertes et de toutes les expériences ; c'est également le résultat de plusieurs générations de propagande et de manipulations, tant mentales que politiques. Le pillage, les impôts des territoires soumis ou les travaux des artisans impériaux donnent naissance à l'usage d'une incroyable variété d'alcools, tabacs, drogues et stupéfiants en tous genre. Les Granbretons vivent dans l'abondance et le luxe, pressurant impitoyablement leurs vassaux. Leur égocentrisme finit par se muer en cruel mépris pour les peuples «inférieurs». La plupart enfouissent leur révolte et leur dégoût de leur société au plus profond d'eux mêmes, à l'instar de la Comtesse de Kanbery, qui vit en permanence dans les brumes éthérées d'un rêve éveillé, ou derrière une brutalité et une débauche visant à se rassurer et à se convaincre de la justesse de leurs exactions, comme la plupart des soldats masqués. La propagande, toujours elle, présente cette décadence comme la récompense de ceux qui ont su suivre un pénible mais juste chemin.

Les Néogranbretons

La trahison du Baron Meliadus, l'inconcevable assassinat de leur immortel monarque et la chute du Ténébreux Empire est un violent retour à la réalité pour les Granbretons. Beaucoup dépriment et se suicident, se montrant ainsi incapables d'assumer la réalité de leurs actes passés. Sous le règne de Flana, cousine de



Huon et héritière du Trône de Granbretanne, la réforme de la société commence, avec tout d'abord le rejet du masque, qui symbolise à lui seul le passé honni de la Granbretanne. Puis les quartiers sordides de Londra sont rasés et les souterrains sont abandonnés pour des parcs et des jardins fleuris. Le glauque et le sombre cèdent finalement la place à l'éclairé et au rafraîchissant. Cette période de conversion ne se déroule pas sans heurts, puisque nombreux sont ceux à refuser le changement, donnant naissance à des cellules terroristes ou à de véritables cultes dédiés au passé. Mais le plus difficile attend les Néogranbretons, qui ont encore à convaincre leurs victimes européennes de la réalité de leur changement. Il faudra beaucoup de patience et de bienfaits, parmi lesquels l'aide à la médecine et à l'industrialisation, ainsi que l'ouverture sur la culture et les arts, pour tenir ce difficile pari. Mais la Reine Flana fera bientôt de la Cour de Londra le berceau culturel et artistique de l'Europe.

Le Contenu de ce Livre

Cet ouvrage contient quatre scénarios à la difficulté progressive. Les informations qui ne sont pas immédiatement indispensables au Maître de Jeu (MJ) sont présentées sous formes de notes. Il est à préciser que le quatrième scénario, le Seigneur des Sans Masques, est tout spécialement destiné à des aventuriers granbretons, fait assez rare pour être signalé ; tant le maître de jeu que les joueurs doivent avoir une bonne connaissance de la psychologie granbretonne avant de s'y plonger. Plus que jamais, la lecture du premier tome de la Saga des Runes, le Joyau Noir, se révèle indispensable.

Considérations Tactiques

Lorsque les affrontements deviennent inévitables, des encadrés de ce type contiennent des suggestions pour bien apprécier l'adversité ; ils indiquent également les règles optionnelles qui peuvent intervenir si le Maître de Jeu décide de les appliquer. Les rapports de force sont établis en considérant que tous les aventuriers sont des combattants compétents, avec des scores d'armes d'environ 70 à 80 %. Le Maître de Jeu est encouragé à les modifier pour tenir compte de l'expérience réelle de ses aventuriers.

En outre, nous conseillons au MJ et à ses joueurs de connaître les Règles Optionnelles suivantes (pp.100-109), qui s'appliquent à la plupart des conflits de cette extension : Armes Brisées, Boucliers et Projectiles, Changer d'Arme ou la Tirer du Fourreau, Combat Monté et Charges, Combattre à Terre, Longueur des Armes, Position Surélevée/Inférieure, Repousser, et Rompre le Combat. Elles leur permettent de faire face avec réalisme à la plupart des situations. Ponctuellement, ces encadrés renvoient à d'autres règles optionnelles, que le MJ n'est pas obligé de garder en mémoire. Il peut tout à fait y recourir en cours de jeu.

Enfin, le MJ doit garder à l'esprit que tous les combats ne se concluent pas inévitablement par la mort des belligérants : tout individu subissant au cours de la même journée la perte d'un nombre de points de vie équivalant à une blessure grave doit réussir un jet sous POU x 4 % ou sombrer dans l'inconscience. Si ce jet est réussi, il est probable que l'individu cherche à fuir ou à se rendre plutôt que de poursuivre le combat (exception habituelle, en dehors de celles précisées dans les textes : les soldats, les guerriers, les mercenaires, les gardes du corps et bien sûr les soldats granbretons, habitués à combattre jusqu'au bout). Cette règle déploie toute une gamme d'opportunités dramatiques supplémentaires, de la capture d'un ennemi à la demande de rançon, que le MJ doit se sentir libre d'exploiter pour enrichir ses parties.

La Cité Volante des Rêveurs de Perth

La Cité Volante de Perth est le premier scénario de ce livre et il présente une facette de la société australienne totalement méconnue des habitants de l'Europe du Tragique Millénaire . Si l'Amarekh est un mystère profond, elle a le mérite d'exister au moins dans les légendes. L'Australia, quant à elle, a totalement disparu du souvenir des Européens et il faut puiser dans d'antiques documents datant de l'âge d'or pour en retrouver des traces.

Les aventuriers vont devancer toutes les tentatives officielles de contact avec les habitants d'une Cité Volante et s'échouer sur celle-ci pour découvrir les survivants de la Société des Rêveurs Australiens. Dans l'impossibilité de les tirer de leur sommeil narcotique, ils vont être confrontés à une mystérieuse entité psychique qui n'a de cesse que d'essayer de les vampiriser. Le retour sur la terre ferme sera l'ultime étape de leur périple, en compagnie d'ambassadeurs européens, également venus visiter la Cité Volante.

Un Eden En-Dehors du Temps

Un Eden En-Dehors du Temps présente une aventure se déroulant en Hollandia et mettant en scène l'un des Agents du Bâton Runique, Orland Fank, ainsi que des nobles ambitieux, des sorciers prisés, des voleurs chevaleresques et les sombres légions masquées de Granbretanne, sans lesquelles tout ne serait que morne routine.

Se déroulant à l'époque de l'expansion granbretonne en Europe, ce scénario conduit les aventuriers à la rescousse d'un mystérieux personnage maintenu captif par des sbires du





Ténébreux Empire. Il faudra l'aider à restaurer sa mémoire et sa personnalité avant de saisir toutes la subtilité des plans que les Seigneurs Ténébreux ont formé à son égard, et bien sûr déjouer les machinations qui vont doter la Granbretanne d'une arme imparable : les Sphères-Mondes ! Grâce à celles-ci, les Seigneurs Ténébreux seront à même de faire intervenir dans des délais impensables leurs légions masquées dans n'importe quelle région ayant un accès à la mer.

De quoi briser les derniers espoirs de l'Europe Libre et de renforcer définitivement la suprématie militaire granbretonne par une véritable omniprésence.

Une Erreur de Jeunesse

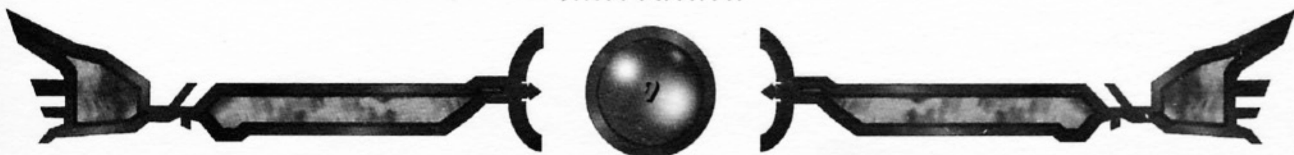
Ce scénario implique un groupe d'aventuriers dans une enquête qui vise à éclaircir les conditions mystérieuses de la mort d'un parent. Propulsés au coeur d'une énigme vieille d'un quart de siècle, dans un duché victime de raids de Scandiens sauvages, nos aventuriers sont entraînés dans un tourbillon d'intrigues et lèveront le voile sur une ancienne querelle entre l'église du Sincère Repentir, l'ordre des Chevaliers de Soccodam et une secte de sorciers fanatiques vivant dans le Pic d'Ashanoon. Les investigations feront resurgir d'anciens secrets trop longtemps gardés enfouis et confronteront les aventuriers à un personnage monstrueux qui dévore les âmes et projette d'étendre son hégémonie comme au temps jadis.

Entraînés dans ce carrousel infernal, les personnages finiront par se lancer dans une quête au coeur des ruines de la cité de Dziwnoff, à la recherche du Lac Opale et de l'inaccessible Pic d'Ashanoon. Là-bas, ils compléteront leur énigme et risqueront leur âme même au cours d'un duel impitoyable.

Le Seigneur des Sans Masques

Ce scénario est tout spécialement destiné à des aventuriers d'origine granbretonne. En effet, le démantèlement d'un réseau de Voleurs de Masques, qui assassinent et usurpent l'identité de loyaux citoyens de Londra, est l'objet de cette aventure. L'enquête aura lieu au pénible quotidien d'un régiment disciplinaire rigoureux et sévère à l'extrême. Mais le Seigneur des Sans Masques est également une excuse pour les MJ de se lancer dans une aventure leur permettant d'exploiter réellement le matériel contenu dans le supplément l'Empire Ténébreux.







La Cité Volante des Rêveurs de Perth

Olivier Saraja




Un événement des plus incroyables bouleverse la vie déjà tumultueuse des nations européennes ; depuis quelques semaines, des témoignages se multiplient, assurant qu'une gigantesque cité flotte au-dessus de l'hivernale couche nuageuse du ciel. D'où vient-elle, et surtout par quel prodige est-elle capable de flotter au gré des vents ? Ce sont là des questions auxquelles de nombreuses personnes voudraient des réponses.

Venue de la mystérieuse Australia, la Cité Volante de Perth a accidentellement rompu ses amarres et a dérivé de longs mois sur le globe, avant d'être happée par les puissants courants aériens qui ceinturent l'équateur. Propulsée dans l'hémisphère nord de la planète, la Cité de Perth a d'abord provoqué la consternation en Asiacommunista avant de franchir la Mer de Brumes la séparant de la Moscovie. Elle peut donc être maintenant n'importe où en Europe, selon les besoins du MJ.

Incapables d'arrêter leur course céleste, les Rêveurs de Perth ont accepté leur sort avec résignation ; dans un premier temps, les vivres disponibles ont été rationnées, puis, devant la pénurie alimentaire, les Perthiens ont préféré sombrer dans les rêves hallucinogènes induits par leur «magie» très particulière. Depuis, la plupart sont morts d'inanition, mais au cours de rêves béats et agréables. Certains Rêveurs plus robustes que d'autres survivent toujours, puisant dans leur transe et le Million de Sphères d'ultimes forces vitales qui finissent de s'étioler. Mais leur conscience s'est altérée jusqu'à devenir collective mais primitive, donnant naissance à une sorte de vampire psychique.

Cadre Politique

Les événements de ce scénario n'ont pas besoin de se dérouler à un moment précis de l'histoire de l'Europe, même s'il est écrit pour correspondre à une époque précédant la venue du Ténébreux Empire, ou au contraire postérieure à sa chute. Le MJ trouvera ci-dessous des notes qui l'aideront à gérer ces événements en fonction de la période historique que lui et ses joueurs auront choisi. Il devra également consulter le chapitre d'Introduction de ce livre, qui fournit des notes complémentaires, ainsi que les conseils destinés aux MJ, présentés pp.166-189 de Hawkmoon NE.

La Crise Religieuse

Même si, officiellement, aucune autorité politique ou religieuse n'est en mesure de donner d'explication à cette manifestation surprenante, l'église du Sincère Repentir récupère l'événement pour asseoir son emprise sur ses fidèles.

Selon les Diacres, avidement consultés par la population, la Cité Volante est la manifestation d'un châtiment divin imminent. De fait, les églises européennes sont pleines de dévots repentants qui essaient de racheter le salut de leur âme auprès des Diacres en faisant des offrandes abondantes. La noblesse elle-même semble particulièrement atteinte, ses membres étant ceux qui ont le plus à perdre en cas de catastrophe divine. En conséquence, leurs coffres se vident au profit de ceux de l'église qui rassure suffisamment la population pour éviter l'hystérie, mais pas suffisamment pour mettre un frein aux dons désintéressés de ses fidèles.

Même si le problème est perçu différemment au sein des communautés pratiquant le culte du Vrai Dieu, l'apparition de la Cité Volante soulève de vives polémiques, certains voyant là une invasion pure et simple projetée par l'Asiacommunista, et déjà de fantasques rumeurs assurent que d'autres Cités Volantes ont été aperçues dans les royaumes voisins. Bien sûr, la Cité se déplace plus vite que la rumeur, sa vitesse accréditant ainsi, pour beaucoup d'Européens, la thèse de l'invasion. Mais comme aucun signe d'hostilité n'a encore été manifesté par les invisibles habitants de la Cité Volante, les adeptes du Vrai Dieu supposent que des tentatives de communication vont bientôt être établies. C'est donc une attente anxieuse qui succède à la panique des débuts, chacun craignant pour l'avenir.



Les Ambassades Officielles

Selon l'endroit et l'époque où le maître de jeu décide de voir se manifester la Cité Volante, ce sont une, deux, ou trois puissances européennes qui vont essayer d'entrer en contact avec les habitants de Perth, en envoyant leurs propres ambassadeurs. Une course diplomatique peut donc s'engager, le vainqueur étant le premier à établir le contact avec les visiteurs. A l'époque de l'hégémonie du Ténébreux Empire, la Granbretanne sera seule à pouvoir se permettre d'envoyer une ambassade aérienne à la Cité Volante. Les nations conquises ou en conflit avec les Seigneurs Ténébreux feront leur possible pour y parvenir avant eux, dans l'espoir de recevoir un soutien décisif contre l'assaillant. Avant ou après l'ère du Ténébreux Empire, la Granbretanne propose aux souverains des royaumes visités par la Cité Volante, de leur fournir un ornithoptère à condition qu'un ambassadeur granbreton se joigne à la mission exploratrice. L'offre gracieuse est acceptée avec reconnaissance.

Une autre puissance susceptible d'envoyer une ambassade aérienne est l'Empire du Milieu. Comme à son habitude, celui-ci est exclusivement concentré sur ses égoïstes problèmes de gestion des impôts et des territoires. La voie administrative étant totalement engorgée par des ambassadeurs des colonies désirant obtenir audience auprès de l'empereur depuis de nombreux mois, la charge de l'exploration du phénomène volant revient au Département de l'Intérieur, qui mobilisera un dirigeable de guerre.

L'ambassade prendra donc les airs en direction de la Cité Volante (sans demander aucune permission au souverain de la nation visitée par les Perthiens) avec à son bord un Inquisiteur du Sincère Repentir, qui devra s'assurer de la convenance de la confession religieuse des visiteurs. L'homme étant connu pour son fanatisme et sa tendance à voir le Diable sous les traits les plus innocents, le Vicomte Esposito lui a été adjoint. Commandant militaire de la mission, il doit jouer le garde fou de l'Inquisiteur et éviter tout scandale diplomatique s'il s'avère que les visiteurs sont amicaux, quelles que soient leurs idées religieuses.

La mystérieuse Moscovie soupire au souvenir de sa grandeur passée et rêve à de nouvelles gloires. L'apparition inattendue d'une Cité Volante concrétisera ses espoirs de découvrir de nouvelles civilisations, technologies ou cultures qui la propulseraient à nouveau sur le devant de la scène politique européenne. C'est donc une demi-douzaine de Faucons des Steppes qui va débarquer sur la Cité Volante des ambassadeurs chargés de témoigner de la bienveillance du Czar moscovien Nikoleï.

Plus Léger que l'Air

Ce scénario débute dans n'importe quelle cité de grande ou moyenne importance de l'Europe Occidentale ou des Royaumes de l'Est. Nous sommes en hiver et la neige recouvre les toits de la ville. Les rues tortueuses sont envahies par des flaques d'eau boueuse, installées au creux des amoncellements de neige sale et foulée par des centaines de passants.

Les mendiants ont déserté les grandes rues pour se réfugier dans des impasses étroites où, pour se réchauffer, ils consument des déchets récupérés ici et là. Ils portent un regard envieux et jaloux sur les chauds vêtements des citadins qui passent devant leurs repaires.

Des «accidents» surviennent parfois, au cours desquels les victimes sont dépouillées de leurs habits et abandonnées ensanglantées sur les pavés glacés et souillés. Les corps ne sont pas retrouvés avant plusieurs heures, la milice n'étant pas assidue dans sa ronde, préférant vider des godets de vin chaud dans les tavernes plutôt que de courir après les criminels ou les fauteurs de trouble.

De toute façon, les crimes ne sont pas nombreux. En effet, l'hiver voit une importante chute de productivité s'emparer de la ville ; la plupart des commerçants ferme leur échoppe, faute de clients, tandis que les artisans quittent leur devanture pour s'installer dans l'arrière boutique chauffée. Il y a donc un grand nombre d'oisifs, à la recherche d'un emploi ou de chaleur. Ces derniers se retrouvent finalement dans les tavernes surpeuplées ou dans les auberges accueillant déjà des voyageurs bloqués par le mauvais temps. A part les jeux de hasard ou d'adresse, les concours de «chant» ou de boissons alcoolisées, ou les discussions de vétérans autour de bocks de vin chaud, les activités ne sont pas nombreuses. Tous les moyens sont bons pour passer agréablement le temps, même en compagnie des catins qui ont quitté les rues glaciales pour la proximité agréable des tavernes, où il est plus facile de racoler ou de couper les bourses.

Turik Langue-Tordue

C'est dans une de ces tavernes que se trouvent les aventuriers, pour qui c'est également la morte saison. Les discussions avec les autres clients du débit de boisson n'apportent rien de constructif, les offres d'emploi semblant incapables d'ébranler le siège hivernal. Le manque d'animation est compensé par le prêche d'un illuminé barbu, qui harangue avec opiniâtreté la foule peu attentive, sous les quolibets, les remarques fines, et parfois des projectiles d'origine douteuse. Enveloppé dans sa longue robe noire souillée et rapiécée, les sourcils froncés dans une attitude sévère et dramatique, Turik Langue-Tordue prend soudainement à partie l'un des aventuriers (celui qui rate un jet d'Apparence ou qui a le plus fort score en Points d'Alliance Négatifs, par exemple) :

«...Et je te le dis en vérité, pêcheur inconscient, que le moment où tu seras confronté à ta Destinée est imminente. Les signes sont partout, dans l'air que tu respires et dans la chair des impurs ! Le Seigneur nous lance un avertissement que tu refuses de reconnaître ! Tu as des yeux, mais tu ne t'en sers pas... Ne vois-tu pas les Ténèbres **(1)** *qui s'approchent, ne sens-tu pas le froid mordant de la mort paralyser ton sang ? Car l'Age des Glaces est de retour ! Si ce ne sont pas à nouveau les barbares du nord qui s'abattent sur nous pour nous exterminer et nous traîner dans la boue, tu peux être certain qu'Il nous enverra une nouvelle épreuve, encore plus cruelle ! Les signes sont partout ! La fin est proche ! VOUS POUVEZ ENCORE SAUVER VOS HOMMES !»*

(1) Les Ténèbres est l'un des noms que l'on donne à l'une des pires périodes du Tragique Millénaire, où le ciel obscurci par des nuages de poussières radioactives appela sur la Terre une nouvelle ère de glaciation, qui vit presque l'extinction de l'humanité. Cette période est aussi appelée le Grand Hiver, la Longue Mort ou l'Oubli.

Le sermon du prédicateur se termine dans les cris, car une explosion de rires s'empare de la foule. Des mains se saisissent du prédicateur qui se débat en maudissant furieusement, avant de le jeter sans ménagement dehors, sous une nouvelle bordée de plaisanteries vulgaires et de cris obscènes. Des clients amusés tournent leur face souriante vers l'aventurier pris à partie par Turik Langue-Tordue, et essaient de rire de la plaisanterie avec lui, en racontant comment, une fois, l'une des prédictions de Turik s'est réalisée aux dépends d'un marchand vaniteux. A l'extérieur, le prédicateur continue sa diatribe, maudissant les clients de la taverne, et appelant sur eux les foudres divines. Dans le vacarme de la taverne, il faut réussir un jet d'Ecouter pour constater que Turik Langue-Tordue s'est brusquement tu au milieu d'une phrase. Puis un cri semble couvrir tous les bruits ; c'est celui de l'illuminé :

«AAAAAAH ! Je le savais ! Le malheur est sur nous ! Regardez, infidèles qui ne voulez pas croire ! Regardez ! REGARDEZ ! CONTEMPLEZ VOTRE FIN !».

Alarmés par les cris de Turik Langue-Tordue, plusieurs clients de la taverne se coulent en direction du perron, puis se mettent eux aussi à pousser des cris de terreur en détalant les bras levés dans la rue, glissant sur les flaques gelées et se heurtant aux angles des maisons. Très vite, c'est la panique, et toute la clientèle se bouscule en direction de la sortie.

Turik Langue-Tordue, Prédicateur Allumé

FOR 11	**CON 10**	**TAI 14**	**INT 13**	**POU 13**
DEX 09	**APP 11**			

Points de Vie : 12.

Armure : aucune.

Alliance : +8, -14

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bâton* (2M) 42 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15. Cette arme n'est pas destinée à la parade et accumule les points de dégât reçus lors des parades, jusqu'à rupture.

Compétences : Baratin 55 %, Eloquence 45 %, Esquive 58 %, Langue Commune 65 %, Langue Nationale 26 %, Langue Archaïque Nationale 05 %, Médecine Rudimentaire 70 %, Million de Sphères 2 %, Monde Naturel 65 %, Pister 50 %, Potions 50 %, Sagacité 55 %.

Expertise Scientifique : Drogues Psychotoniques 1. Cela fait longtemps que Turik n'a pas consommé sa drogue hallucinogène préférée. Il est actuellement en manque (transpiration, nervosité, grelottement…), et n'a de toute façon pas les moyens financiers de préparer sa drogue ou de louer le misérable laboratoire alchimique d'un minable sorcier local, réputé rouler pour la pègre.



La Cité Au-Dessus des Nuages

Dans la bousculade, les aventuriers doivent réussir des jets de FOR x 5 % pour rester debout. En cas d'échec, ils subissent le même sort que quelques catins ou autres clients de la taverne : tombés au sol, ils sont piétinés pour 1D3 points de dégâts. Une fois dehors, il n'y a plus qu'une demi-douzaine de personnes à lever des yeux ébahis vers le ciel ; tous les autres clients de la taverne se sont enfuis le long des rues de la cité, en alertant la population. Celle-ci finit par se presser aux portes et aux fenêtres de leur demeure.

Le spectacle est à la fois fantastique et effrayant : pointant comme d'un brouillard de la massive couche nuageuse, l'imposante forme d'une cité semble accrochée aux cieux. Portée par un disque légèrement concave et cerclée par ce qu'il semble être un pur anneau d'or martelé, la cité aux couleurs chatoyantes et aux reflets dorés présente de nombreux beffrois, tours, dômes, flèches, coupoles et autres ponts suspendus. La surface inférieure de la cité semble ponctuée, à intervalles réguliers, de douces lumières qui pulsent lentement, un peu à la manière d'une respiration lente. Un jet d'Idée réussi permet de déterminer l'altitude de la Cité Volante à plus de deux cent mètres et d'estimer son envergure : 1 kilomètre de diamètre environ !



Lorsque la Cité Volante projettera sur les spectateurs son ombre gigantesque, ceux-ci finiront par paniquer totalement. Craignant de voir le gigantesque monument s'écraser sur eux, nombreux seront ceux à quitter précipitamment leurs demeures et à dévaler les rues glissantes jusqu'aux portes de la ville. Les chutes sont nombreuses, mais rarement graves. Ce qui est plus inquiétant, ce sont les quelques foyers d'incendie qui prennent un peu partout en ville, au cours des quelques minutes qui suivent : lanternes ou bougies renversées, feux laissés sans surveillance, etc. Des pillages seront organisés par les badauds qui s'en prendront frénétiquement aux maisons désertées. Débordées par les fuyards hystériques, les incendies qui se propagent et les pillages qui commencent, les milices ne sauront plus ou donner de la tête, lorsqu'elles ne déserteront pas simplement leurs postes pour aller mettre leurs familles à l'abri. Les rumeurs, bribes d'explications et de cris qui parviennent aux oreilles des aventuriers sont confuses : on parle ici de châtiment divin, là d'une invasion asiacommunistaine ou encore d'une arme secrète envoyée par un royaume voisin et hostile.

Face aux événements, les aventuriers sont libres de composer l'attitude qu'ils désirent ; il n'y a plus personne en leur compagnie devant la taverne dont ils sont sortis, à part Turik Langue-Tordue pleurant et se mortifiant, à genoux sur les pavés, et un autre client de la taverne. Il s'agit d'un petit homme replet, aux cheveux déjà blancs, portant d'épaisses binocles, qu'ils ont pu remarquer à deux tables de la leur. Il contemple fasciné la Cité Volante, la main sur le menton. Comme s'il réfléchissait tout haut, il se met à marmonner : *«Fascinant... Je me demande ce qui la maintient en l'air. Je ne vois ni générateurs, ni ballons chargés de gaz. Peut-être ces lumières, sous la surface intérieure... Ah ! On ne voit pas bien, d'ici. Venez : j'ai à la maison une longue vue qui, si elle est vieille, peut encore nous rendre quelques services.»*

= Ubert Losando, Erudit et Inventeur =

Sans d'autres commentaires, le petit homme remontera la rue d'un pas allègre, Turik grelottant de peur dans son sillage. Certainement interloqués par cette invitation lancée sans y penser, les aventuriers seront en droit de suivre l'homme pensif qui ne leur prêtera pas attention, ni ne répondra à leurs questions, enjambant ou évitant distraitement les hystériques, les pillards et les blessés étendus au sol. Arrivé devant une longue maison formant l'angle du quartier, il s'engouffrera dans l'ouverture d'une porte, Turik toujours sur ses talons et rentrera dans un petit salon encombré par un fatras d'instrument étranges, de parchemins et de feuilles volantes. *«Voyons, voyons... Où ai-je bien pu la ranger. Ah, la voilà.»*. Victorieusement, le petit homme tirera de sous une pile de parchemins déliés un long coffret habillé de cuir noir craquelé. Puis il fera face, surpris, à Turik et aux aventuriers. *«Mais... mais que faites vous chez moi !?»* Si les explications des aventuriers sont convaincantes (Baratin ou Marchander) ou simplement sincères, le petit homme chassera l'irritation de leur intrusion d'un simple haussement d'épaules et se présentera. *«Je m'appelle Ubert Losando* ***(2)****, érudit et inventeur. Je vous présente par avance toutes mes excuses, mais je souffre d'une flagrante distraction qui me joue bien souvent des mauvais tours. Vous pouvez me rappeler vos noms, déjà ?»*. Dès que les aventuriers se seront présentés, certainement gênés et mis mal à l'aise par cette situation incongrue, Ubert Losando les invitera à se rendre utiles. *«Tenez, mes amis, puisque vous êtes là, attrapez-moi cet escabeau et ouvrez la trappe du plafond. On va monter sur le toit. On y sera plus à l'aise pour... Pourquoi, déjà ? Mon dieu, oui ! Hi, hi ! Cet exquis phénomène !»*

(2) Les personnages ayant séjourné plus de trois mois dans la ville où se déroule l'action ont droit à un jet d'Idée pour se rappeler les informations suivantes : Ubert Losando est un inventeur excentrique d'origine spanyare. A l'académie de Madreid, il a considérablement amélioré le système de sustentation des dirigeables de guerre de l'Empire du Milieu, en particulier au moyen d'expérimentations aérodynamiques relativement sophistiquées. Ses idées progressistes allant à l'encontre de la doctrine du Sincère Repentir, il a préféré s'exiler avant d'être officiellement excommunié et jugé à la fois comme hérétique et sorcier, dont le châtiment est le bûcher. Sa présence dans la ville ne date que de deux ans.

Une fois sur le toit, Ubert Losando examinera à la longue vue la Cité Volante pendant de longues minutes, ponctuant le silence par quelques gloussements, marmottements et petits rires de jubilation. Enfin, il fourrera sa longue vue entre les mains de l'un des aventuriers ***(3)*** et quittera avec agilité son toit pour regagner le salon encombré. Ses doigts coureront prestement sur la tranche d'une demi-douzaine de tomes poussiéreux, alignés sur une table contre le mur. En guise de serre-livres, Ubert Losando s'est servi d'un vieux microscope rouillé à moitié démonté et d'un crâne humanoïde inquiétant. Il sélectionnera un livre qu'il ouvrira au hasard et le parcourera rapidement tout en marmonnant pour luimême : *«Ces gens sont des ignares ; ce n'est pas une invasion asiacommunistaine, si tant est que ce soit une invasion... Je dirais plutôt que cette cité vient de... Mais où ai-je donc déjà vu cet étrange symbole... Là ? Non. Page suivante. Voilà, nous y sommes.»*

(3) Si les aventuriers se servent de la longue vue pour observer les détails de la Cité Volante, ils feront les observations suivantes en réussissant les jets de dés appropriés. Maîtrise Technologique : les lumières pulsantes semblent être le moyen de sustentation de la Cité Volante. Monde Ancien : ce système anti-gravitique était très en vogue à l'époque de l'Age d'Or, mais ses applications se limitèrent aux voyages spatiaux. Chercher : un étrange symbole est poinçonné à espace régulier sur l'anneau d'or de la Cité Volante. Ubert Losando ne demandera pas avant la fin du scénario qu'on lui rende la longue vue. Si les aventuriers la méritent, il pourra leur offrir.(à l'appréciation du MJ, selon le comportement de ses joueurs durant la partie).



Se tournant vers les aventuriers, il reprendra d'un ton suffisant et pédagogue : *«Cette cité volante n'a rien à voir avec l'Asiacommunista ; elle vient d'une autre partie du monde nommée... (pause au cours de laquelle il semble chercher une information dans son livre) Ca alors ! Il me manque les pages suivantes ! Horreur ! Ce sont celles sur lesquelles j'avais essayé mon régénérateur d'encre ! Mais pourquoi est-ce que ça a disparu, après tout ce temps ? Peut-être quelque chose dans la composition... Et si c'est la teneur en sodium qui a provoqué une précipitation partielle de la solution lors de...»*

Et cetera. Si les aventuriers ne l'interrompent pas, Losando va complètement les négliger, eux et la Cité Volante, pour remettre la main sur la formule alchimique de son régénérateur d'encre et trouver ce qui a cloché.

Ubert Losando, Erudit et Inventeur

FOR 09	**CON 11**	**TAI 13**	**INT 19**	**POU 08**
DEX 14	**APP 13**			

Points de Vie : 12.

Armure : aucune.

Alliance : +31, -6

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Petit Couteau (Ciseau à Bois)* 37 %, dégâts 1D4+MD, PdS 9. Cette arme n'est pas destinée à la parade et accumule les points de dégât reçus lors des parades, jusqu'à rupture.

Compétences : Anglais Archaïque 43 %, Art (Astronomie) 35 %, Artisanat (Travail du Bois) 91 %, Chercher 55 %, Espanyien 78 %, Evaluer 55 %, Langue Commune 95 %, Langue Nationale Locale 24%, Maîtrise Technologique 53 %, Monde Ancien 48 %, Monde Naturel 44 %, Orientation 51 %, Piloter (Dirigeable de Guerre) 43 %, Potions 65 %, Sagacité 55 %, Scribe 94 %, Terra Incognita (Asiacommunista) 1 %.

Expertises Scientifiques : Acide (1), Automate (4), Gaz (1), Dirigeable (3), Générateur (3), Mécanisme à Ressorts (1), Moteur à Propulsion Naturelle (2), Horloge (2), Régénérateur d'Encre (2). Ubert Losando n'a jamais bien maîtrisé l'énergie électrique ; il préfère s'en remettre intégralement à des énergies mécaniques, comme en témoignent les nombreux petits automates de bois, aussi saugrenus qu'inutiles, qui encombrent son salon, et qui sont mus par des mécanismes à ressorts. Le maître de jeu est libre de donner à Ubert Losando d'autres Secrets Technologiques qu'il estime approprié ; ils apparaissent alors dans ses documents technologiques personnels, sa mémoire étant saturée.

Régénérateur d'Encre (2)

Discipline : Alchimie.
Pré-requis : Acide.

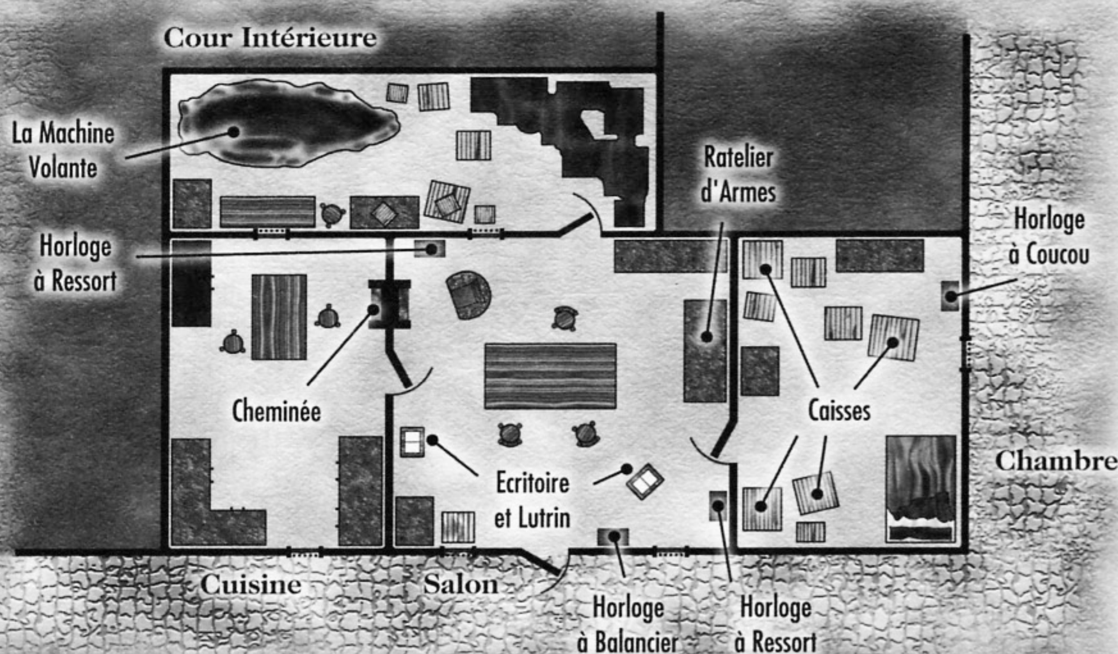
Ce liquide opaque d'un joli rose nacré a pour propriété de raviver les encres passées ou délavées, sans altérer leur tracé ou leur support. Dans son état actuel, la composition alchimique du Régénérateur d'Encre est encore imparfaite, puisque l'encre traitée disparaît totalement au bout de 2D6 mois, quel que soit l'âge de l'encre au moment de l'application de ce produit. Ubert Losando a encore du travail avant que son invention ne soit popularisée...

Si un aventurier désire prendre sa relève et perfectionner la formule, il lui faut d'abord apprendre ce Secret Technologique, puis effectuer une Recherche Académique (multiplicateur d'INT x1) qui durera 1D10x2 semaines. Une fois la méthode définitive mise au point, un défaut de fabrication courant pourrait être celui cité plus haut. Consultez Hawkmoon NE pp.126-128.

L'Antre de l'Inventeur

L'épidémie de peste qui a ravagé la ville, il y a maintenant huit ans, a laissé un peu partout ses lugubres cicatrices. Certaines maisons ont été brûlées avec leurs habitants condamnés à l'intérieur ; d'autres ont été laissées à l'abandon mais scellées par les maçons, tandis que plusieurs autres, situées à proximité des lieux de contamination, ont été abandonnées par leurs occupants. Tel fut le cas de la demeure d'Ubert Losando. En effet, après avoir servi pendant quatre ans de refuge à des mendiants, des criminels et divers asociaux, cette habitation a été restaurée par son propriétaire et louée pour une misère à des prostituées et leurs clients. Deux ans plus tard, c'est un Ubert Losando à la recherche de la proximité de la ville sans celle des voisins, trop curieux ou trop encombrants, qui l'achète. Il s'y installe et acquière très vite une solide réputation d'homme bizarre. Des inquisiteurs du Sincère Repentir s'intéressent même à lui, mais des protecteurs haut placés sauvegardent la tranquillité d'Ubert Losando, qui à part des menaces anonymes et quelques vitres brisées, n'a jamais été vraiment inquiété.

La demeure d'Ubert Losando forme l'angle d'un quartier de la ville, à une centaine de mètres de la taverne où commence le scénario. C'est un bâtiment à niveau unique, coincé entre deux grandes maisons à étages, dont toutes les issues (portes et fenêtres) ont été condamnées par des briques de terre cuite, afin d'y enfermer les germes de la peste qui y sont peut-être toujours actifs. La porte principale de la maison de Losando est en bois massif et difficile à défoncer. Quant aux petites fenêtres, elles sont munies de solides barreaux de bronze verdis par l'âge. L'accès au toit est limité par la présence de piques, barbelés, tessons de verre et autres pointes destinées à décourager les cambrioleurs. Les franchir nécessite de réussir un jet de Dextérité difficile (DEX x 3 %), un échec provoquant la perte de 1D3+1 points de vie (l'armure ne protège que si le MJ l'estime approprié, car ce sont surtout les mains et les pieds qui sont entaillés), une maladresse provoque l'empalement sur les pointes. En outre, il n'est pas impossible que les plaies infligées s'infectent. Seule une petite aire est épargnée par les tessons et les barbelés, car Ubert Losando s'adonne parfois à l'astronomie, lorsque le ciel nocturne est parfaitement dégagé.



Le Salon

Si le désordre a une signification, c'est bien dans l'antre d'Ubert Losando ! Cette vaste pièce est en effet littéralement envahie par quantités d'outils pour travailler le bois, des cornues et des alambics, des récipients, des parchemins, des feuilles volantes, des tomes poussiéreux et une multitude d'objets étranges. Des dizaines d'automates, dont la TAI varie de 1 à 5, sont figés dans des positions comiques, attendant le tour de clé qui leur rendra la vie. Cette formidable collection a été entièrement peinte à la main par Ubert Losando et habillée de vêtements miniatures, lorsqu'ils ne sont pas parés de feuilles d'or ou d'argent ! Il y a plusieurs sièges capitonnés, des tapis, ainsi que des écritoires et des lutrins dressés. Le tout est très poussiéreux et mal aéré. Des bougeoirs diffusent une douce lumière lorsqu'Ubert Losando travaille ou lit tardivement le soir. Enfin, trois horloges (une à balancier, et deux à ressorts) ornent les murs lambrissés.

A partir de cette pièce, il est possible d'accéder à la rue, à la chambre, à la cuisine ou à la cour intérieure d'Ubert Losando. Trois petites fenêtres à barreaux sont obturées par des volets intérieurs. Elles bénéficiaient autrefois de vitres en verre (ce qui est assez rare pour être souligné) et d'épais rideaux. Les montants des fenêtres supportent encore quelques éclats de verre. Le linteau de la cheminée, dont l'âtre est partagé avec la cuisine, sert de support à tout un attirail d'outils utiles pour travailler le bois ou le métal. Il ne s'agit pas d'une forge, bien que Losando s'en serve pour travailler les métaux mous, comme l'or, le cuivre ou le plomb.

Le salon est également l'aire de jeu de Fuzzy, un étrange chat de gouttière tigré, aux rayures vert sombre, qui s'est choisi Losando comme maître, peu de temps après son arrivée en ville.

Fuzzy se comporte comme le seigneur des lieux, affichant un mépris satisfaisant aux avances des aventuriers qu'il considère comme des intrus. Il semble bizarrement mieux disposé envers les aventurières.

Fuzzy, Chat de Gouttière

FOR 03	CON 10	TAI 02	POU 08	DEX 20

Points de Vie : 6.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : -1D6.

Armes : *Griffes* 60 %, dégâts 1D3+MD ; *Lacérer* 80 %, dégâts 2D3+MD ; *Morsure* 40 %, dégâts 1D2. Les félins ont droit à une attaque par Morsure et une autre par Griffes à chaque round. Si les deux attaques réussissent, ils s'accrochent, continuent de mordre et se mettent à lacérer à l'aide des pattes arrières.

Compétences : Déplacement Silencieux 100 %, Esquive 86 %, Grimper 80 %, Sauter 65 %, Se Cacher 80 %.

Mutations, Tares et Malformations : Défaut de pilosité (rayures vert sombre).

Enfin, un jet de Chercher réussi permet de remarquer la présence d'une arme insolite sur l'établi de Losando. Il s'agit d'une arbalète légère armée, un carreau métallique émergeant d'une ex-



Points de Structure

Les aventuriers étant susceptibles de sortir par la force de la demeure d'Ubert Losando (voir « Le Chaos Urbain S'Etend »), le MJ sera peut-être intéressé de connaître les Points de Structure que nous suggérons pour certains objets courants. Les objets les plus fragiles se détériorent à la façon des Armes de Fortune, les plus solides à celle des Boucliers. Nous ne nous intéresserons ici qu'aux objets de cette deuxième catégorie. Lorsque l'objet a perdu tous ses Points de Structure, il est totalement détruit s'il est plus petit qu'un homme (exemple, chaise en bois). Dans le cas contraire (exemple, palissade de bois), il sera suffisamment endommagé pour laisser passer un être humain réussissant un jet de Dextérité.

Objet	Points de Structure
Meubles en bois léger	5
Porte en bois léger	5
Mur de hutte	6
Meubles en bois massif	8
Porte en bois massif	8
Barreaux métalliques	8
Palissade	12
Mur de ferme (bois et torchis)	15
Poterne	20
Bloc de Pierre	20
Mur de briques de terre cuite	20
Mur de pierre primitif	20
Adobe	25
Porte de château/ville	30
Palissade en rondins	30
Pierres cimentées/mur de briques	35
Fortification	40

***Exemple :** lorsque Dorian Hawkmoon et ses Kamargais décident de détourner le cours du Rhône pour faire s'échouer les barges du Ténébreux Empire (JN, II, 6), ils utilisent leurs lances-feu au maximum de leur puissance contre un pont de pierre et ses berges (PdS 20), pour boucher le canal. Les lances-feu ne disposant pas de capacité Perce Armure (voir HNE, p.115), leur labeur dure toute une nuit. S'ils avaient eu un canon-feu (HNE, p.101), leur besogne aurait été achevée en moins d'une heure.*

croissance inhabituelle. Il s'agit en fait d'une arbalète à répétition, qui, grâce à un mécanisme à ressort élémentaire, se recharge toute seule à partir d'un magasin de 6 carreaux. Avec cette arme redoutable, il est possible de tirer jusqu'à deux fois par round, avec un délai de 5EDEX (temps nécessaire à la mise en place automatique d'un nouveau carreau). A tout autre égard, il s'agit d'une arbalète légère classique, qui présente toutefois les défauts Panne (05 % cumulatif) et Coincement [10 %] (voir HNE p.133, colonne Mécanique). Pour les puristes, il s'agit d'une réalisation Mécanique de COMP 4, dépendant d'un Secret Technologique inconnu (en instance de finalisation), avec Mécanisme à Ressort comme pré-requis. Une compétence d'arme en Arbalète est nécessaire. Aucun jet de Maîtrise Technologique n'est demandé pour appréhender son fonctionnement, sauf en ce qui concerne le rechargement du magasin qui prend deux minutes.

La Chambre

A l'instar du reste de sa maison, la chambre de Losando est passablement encombrée par des dizaines d'inventions, la plupart stockées dans des caisses de bois entrouvertes. La décoration de la chambre est neutre, le mobilier étant rare. Une horloge à coucou orne l'un des murs et concrétise la passion de l'inventeur pour les automates, le travail du bois et les horloges. Une odeur de moisi et de renfermé charge l'air de la pièce qui ne présente qu'une petite fenêtre munie de barreaux et de volets intérieurs, rarement ouverts.

La Cuisine

Cette pièce est très spartiate. Elle abrite une cheminée commune au salon, avec une crémaillère à laquelle est suspendu un petit chaudron de bronze. Une table de bois de pin, deux tabourets, une commode de bois massif ainsi que quelques espaces de rangement constituent le mobilier et les maigres réserves de nourriture d'Ubert Losando, qui ne semble que grignoter et rechigner à laver sa vaisselle. Quelques inventions capricieuses essaient d'automatiser certaines activités culinaires, sans grand succès.

La Cour Intérieure

Atelier de menuiserie en plein air, la cour intérieure d'Ubert Losando est également envahie par des automates de grande taille, des objets étranges et des structures métalliques exotiques rouillées, tous à différents stades d'élaboration. La plupart sont néanmoins protégés par des bâches imperméables de toile marron, recouvertes de neige. En effet, la cour n'est pas protégée des intempéries, aussi l'hiver, c'est le salon de Losando qui lui sert d'atelier, ce qui n'arrange rien au désordre ambiant. Parmi les inventions majeures stockées ici, on trouve un prototype inachevé de véhicule volant plus léger que l'air (voir « Dans les Airs ! »).

Le Chaos Urbain s'Etend

Pendant que les aventuriers essaieront de se faire une image précise de l'extravagante personnalité d'Ubert Losando, les pillages dans la cité tourneront à l'émeute, les milices se révélant dans un premier temps débordées et impuissantes. Constatant la lente dérive de la Cité Volante au-dessus de leur tête, de nombreux citadins s'enhardieront dans leurs cambriolages.



Au bout d'une douzaine de minutes, une bande de petites frappes fera irruption dans la demeure d'Ubert Losando. Ils connaissent la réputation du petit homme replet et sont décidés à faire d'une pierre deux coups : voler quelques antiquités intéressantes et éliminer celui qui, pour eux, est une source de crainte *(4)*.

(4) Dans l'Europe du Tragique Millénaire, soit un savant reconnu comme tel dispose de la notoriété nécessaire à sa protection, soit il est rapidement victime de chasseurs de sorciers embrassant la foi du Sincère Repentir, de pilleurs de connaissances, d'une population superstitieuse et effrayée, d'un rival jaloux, ou d'un seigneur voulant le forcer à son service. Mort violente, incinération sur un bûcher, emprisonnement, chantage ne sont qu'un aperçu des destins qui attendent le sorcier qui n'a pas su conserver son anonymat ou exhiber toute sa puissance de manière convaincante (réelle ou fictive ; les gens sont facilement impressionnables lorsqu'ils ont peur). Sa distraction lui étant fatale, Ubert Losando n'a pas su se garder de tels dangers (qu'il ne rencontrait jamais à l'Académie de Madreid !) et doit aujourd'hui en payer le prix. Aucun de ses habituels protecteurs (pour la plupart, de nobles seigneurs de la cité ou de riches marchands, qui font parfois appel à ses talents d'inventeur) ne pourra le sauver.

Turik Langue-Tordue et Ubert Losando étant des guerriers incompétents, ce sera aux aventuriers d'assurer la défense de la maisonnée. Ils pourront néanmoins intervenir ponctuellement pour tirer les aventuriers d'un mauvais pas, en assommant un agresseur avec un tabouret, en lançant un flacon d'encre à la figure d'un autre, etc. Même Fuzzy peut se montrer utile en lacérant le visage d'un des pillards, bien décidé à protéger son domaine. Devant la résistance farouche et inattendue des aventuriers (les pillards pensaient n'avoir affaire qu'à Ubert Losando), ils allumeront différents foyers d'incendie, puis évacueront petit à petit les locaux, tout en empêchant la fuite des aventuriers. Impuissants à obtenir ce qu'ils désirent, les pillards condamneront la porte de la maison et mettront le feu à l'extérieur. Très vite, pour ne pas connaître une fin atroce, les aventuriers seront contraints d'accepter la folle proposition d'Ubert Losando (voir plus bas).

Un Pillard Aguerri

FOR 14	**CON 13**	**TAI 14**	**INT 10**	**POU 11**
DEX 12	**APP 10**			

Points de Vie : 14.

Armure : 1D6-1, Cuir Souple.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Demi Bouclier* 50 %, dégâts 1D2+MD+Repousser, PdS 15 ; *Epée Courte* 55 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Fronde* 40 %, dégâts 1D8+1/2MD, Portée 20 mètres ; *Torche Allumée* * 35 %, dégâts 1D6 flamme, PdS 15.

** Cette arme n'est pas destinée à la parade et accumule les points de dégât reçus lors des parades, jusqu'à rupture.*

Compétences : Chercher 55 %, Déguisement 55 %, Déplacement Silencieux 60 %, Esquive 44 %, Evaluer 55 %, Grimper 65 %, Langue Commune 50 %, Langue Nationale Locale 20 %, Se Cacher 60 %.

Objets Technologiques : le chef de groupe a enduit son épée courte d'un poison (Poison de Lame) de VIR 15. Les effets suivants apparaissent graduellement sur 1D6 rounds : douleur intense, enflure, transpiration. 1D6 rounds plus tard, la victime endure les dégâts appropriés suite au résultat de son jet de résistance CON/VIR. Voir page 88 de Hawkmoon NE pour les détails.

Notes : améliorez toutes les compétences du chef de groupe de 10 % pour refléter son expérience supérieure.

Considérations Tactiques

Pour établir un bon rapport de force, comptez deux pillards par aventurier, afin de les maintenir sur la défensive (la moitié seulement s'ils n'ont que peu ou pas d'armes ; voir paragraphe suivant). Ce nombre peut être modulé en fonction de l'expérience des personnages. Nous conseillons au MJ la relecture des Règles Optionnelles suivantes (pp.100-109) : Assaut Désespéré, Objets Lancés, Positions Etriquée, Position Surélevée/Inférieure, Rompre le Combat, Sans Armure, Supériorité Numérique et Tir à Bout Portant. Toutes sont susceptibles d'être employées par les joueurs ou le MJ, le salon d'Ubert Losando offrant de nombreuses opportunités d'improvisation.

Et si vos aventuriers ont débuté sans armes ?

Et d'abord... pour quelles raisons débuter sans armes ? La première, et la plus simple, est que le scénario débute dans une banale taverne, et à moins qu'ils n'aient l'habitude de s'y rendre pour se battre à mort, il n'y a pas de raison que les aventuriers aient voulu emporter autre chose qu'une petite arme personnelle, de la taille d'une dague ou d'une épée courte. Ensuite, si la Granbretanne règne sur les lieux d'aventure, se promener avec des armes, des armures et des boucliers ne peut qu'attirer l'attention du Ténébreux Empire, avec tous les désagréments que cela implique. Ses agents commenceront par une discrète filature de l'aventurier et concluront très rapidement avec la confiscation des armes, quelques jours d'emprisonnement et une lourde amende (150-200 souverains d'argent). Si l'aventurier a des activités criminelles ou rebelles, l'arrestation sera plus musclée et le



malheureux terminera probablement sa carrière entre les mains de Masques de Cochon et de Crâne. Bien sûr, à tout moment, un aventurier peut mettre à profit sa compétence Dissimuler un Objet. En ce cas, nous renvoyons le MJ à la Matrice d'Evasion et de Détection (Hawkmoon NE p. 69) en cas de rencontre avec les autorités. Ces dernières seront négligeantes à moins que l'aventurier ne se fasse particulièrement remarquer ou n'ait sur lui beaucoup d'armes ou une armure.

C'est pourquoi, lors du combat contre les pillards, les principaux atouts des aventuriers devront être leurs compétences Bagarre, Esquive et Lutte, ainsi que leur intelligence personnelle. Alternativement, le mobilier de la maison d'Ubert Losando peut aisément être converti en armes de fortune (selon le bon vouloir du maître de jeu). Cette brève escarmouche sera une épreuve idéale pour des joueurs expérimentés, mais elle risque d'être effroyablement mortelle pour des joueurs débutants ou modérément expérimentés.

Pour ces derniers, le MJ est libre d'introduire ou non les éléments historiques suivants. Ubert Losando a eu une jeunesse très aventureuse, au cours de laquelle il ne s'est pas particulièrement illustré, mais à laquelle aucun de ses compagnons n'a finalement survécu. Il a recueilli la plupart de leurs armes, qu'il entretient en leur mémoire sur un beau râtelier de chêne empoussiéré de son salon. A la discrétion du MJ, le râtelier est orné d'un ou plusieurs exemplaires des armes suivantes : Dague (4), Epée Courte (2), Epée Large (2), Hache d'Armes (1), Marteau de Guerre (1), Rapière (1).

Toutes ces armes ont une valeur sentimentale et Ubert Losando insistera pour qu'elles lui soient retournées à la fin de l'aventure. Les saisir ou les dégainer nécessitent 5EDEX si les PJ sont à proximité ; le double s'ils sont occupés dans un autre coin du salon. De plus, un jet de Chance est nécessaire pour refléter l'état général de l'arme. En cas d'échec, l'arme ramassée ne dispose que de la moitié de ses PdS.

Dans les Airs !

L'incendie du salon d'Ubert Losando par les pillards se répandra rapidement. Les rideaux, les tables poussiéreuses encombrées de parchemins et de livres anciens, les sièges capitonnés, les tapis et les murs tapissés de lattes de bois s'embraseront aisément, les flammes étant attisées par les substances alchimiques qui se sont déversées lors du premier choc guerrier. Pendant les 2D3 rounds que durera la retraite des pillards, les aventuriers devront réussir des jets de Chance pour ne pas être mis en contact avec un feu. Si cela arrive, consultez Hawkmoon NE pp.86-87 afin de déterminer si leurs vêtements s'enflamment.

Une fois à l'extérieur, tandis que la majorité interdiera la sortie des aventuriers, les autres brigands intercepteront un commerçant en train de fuir les pillages. Se saisissant de sa charrette, ils s'en serviront pour bloquer la porte de la demeure d'Ubert Losando. Les fenêtres étant barrées, les aventuriers seront pris au piège ! S'il n'y a pas d'autre issue autre que celle donnant dans la cour/débarras d'Ubert Losando, ce dernier semblera entrevoir une chance de sur-

vie. Il entraînera donc les aventuriers dans sa cour et révèlera sous une bâche de toile marron une nacelle de la taille d'une grande barque surmontée d'un treillis métallique, dans laquelle s'installe immédiatement le chat Fuzzy. Après avoir allumé une sorte de brasero d'où jaillissent des flammes bleues, Ubert Losando demandera aux aventuriers de l'aider à déplier un immense sac de soie robuste, qui se gonflera progressivement grâce à l'air chaud du brasero. En quelques minutes, c'est une montgolfière étrange, d'une vingtaine de mètres de haut, dotée d'étages boudinés et de corolles fragiles, qui se déploiera au-dessus de la cour. Après avoir vérifié le niveau de la bonbonne de gaz placée sous le brasero, Ubert Losando invitera Turik Langue-Tordue et les aventuriers à monter à bord de son appareil. Avec mauvaise grâce, Fuzzy leur cèdera un peu de place. Inquiété par la taille de l'équipage et par les flammes qui ont déjà gagné le toit et qui menacent sa montgolfière, Ubert Losando sectionnera une amarre et ordonnera aux aventuriers de jeter tout le lest, constitué de sacs de galets. Après avoir gagné un à deux mètres d'altitude, l'appareil volant se stabilisera un long instant avant de profiter de la chaleur de l'incendie pour décoller.

Une fois en l'air, les aventuriers ne seront plus maîtres de leur destin. Quelques flammes se sont accrochées à l'une des corolles, mais si Ubert Losando la surveille avec inquiétude, il assurera de sa voix apaisante que la soie synthétique qu'il emploie résiste très bien à la température. Un jet de Sagacité révèlera qu'il n'en est pas totalement persuadé, comme s'il n'avait jamais eu le temps de le vérifier... Au cours de leur ascension, les aventuriers pourront facilement compter le nombre de foyers allumés aux lumières ou aux colonnes de fumée qui illuminent la ville aux toits blancs. Les rues enneigées se repeuplent et une résistance s'oppose enfin aux pillards, qui seront bien vite obligés de fuir devant la coalition improvisée de la milice et de la population. Dès que l'un des aventuriers demandera à Ubert Losando comment faire pour diriger l'appareil volant, celui-ci aura une toux légère et avouera qu'il n'a jamais terminé le système de propulsion horizontal de son engin. Comme un vent d'est a tendance à les déporter de leur trajectoire verticale, il proposera néanmoins de diminuer la taille de la flamme du brasero, ce qui entraînera une chute d'altitude. Mais au moment de s'exécuter, la commande de manoeuvre semblera se fausser. Inexorablement, l'appareil volant de Losando gagnera en altitude. Il ne restera bientôt plus d'option car les réserves de gaz s'épuisent rapidement, et la corolle semble succomber aux flammes. Si les aventuriers ne veulent pas s'écraser au sol plus d'une centaine de mètres plus bas, il leur faudra essayer de gagner la mystérieuse Cité Volante.

A cette fin, le groupe en perdition dispose d'une unique corde munie d'un grappin, accrochée à la nacelle. Ubert Losando proposera que l'aventurier ayant le meilleur score en Lancer (*«le plus habile d'entre vous»*) essaie d'accrocher la Cité Volante lorsque l'appareil la survolera (il est impossible de faire tournoyer le grappin qui risque de s'accrocher au treillis de la nacelle ou pire, de crever la montgolfière !), toujours poussé par le vent d'est favorable à cette manoeuvre. Néanmoins, étant donnée leur vitesse ascensionnelle, l'aventurier n'aura certainement pas plus de deux tentatives devant lui. Il n'y a plus qu'à espérer que le joueur réussisse son jet ; un jet de Grimper permettra ensuite de descendre le long de la corde jusqu'à son point d'amarre.

Si cette tentative échoue, vous pouvez encore sauver les joueurs en décrétant que la corolle enflammée finit par se consumer. L'appareil volant perdra subitement de l'altitude, peut-être suffisamment pour que tout l'équipage puisse sauter sur le toit de l'une des constructions de la Cité Volante.

Note Importante

Le reste du scénario, outre une description sommaire de la Cité Volante, présente une succession d'événements indépendants. Même si nous suggérons de respecter l'ordre présenté ci-après, le MJ ne doit pas se sentir tenu d'accepter ce déroulement linéaire. Les différents événements sont d'importance variable, et leur traitement en cours de jeu peut être amplement adapté aux goûts de chacun. Le MJ peut donc à loisir modifier les points suivants, en éliminer, ou au contraire se servir de son imagination pour en créer d'autres, sans se soucier d'invraisemblances majeures.

Un Pied en Australia

Avant de poursuivre la narration des événements prévus par ce scénario, il apparaît nécessaire d'entreprendre la description de la Cité Volante, ainsi que de révéler, à l'attention exclusive du MJ, quelques vérités sur le mystérieux continent australien. En effet, si l'Amarekh a survécu dans les souvenirs européens sous la forme d'une terre légendaire, l'Australia, elle, a complètement été oubliée, à l'exception de quelques rares ouvrages historiques ou géographiques ***(5)*** ayant survécu au Tragique Millénaire. Mais même ceux-là ne rapportent aucun indice sur la destinée de ce continent.

(5) Le Codex, document maladroitement et hâtivement rédigé par des sages désireux de sauver leur savoir de l'oubli (au commencement du Tragique Millénaire), est le seul ouvrage à nommer un continent de plus que ses rares concurrents. Néanmoins, même les érudits ayant compulsé un de ses fragments pensent que l'Australia n'est qu'un nom supplémentaire attribué à l'Amarekh. Ce continent mythique en possède déjà plusieurs autres : en particulier, Yarshai et Nishtay tous deux cités par Michael Moorcock (EA, II, 6).

L'histoire postérieure à l'Age d'Or de l'Australia est encore largement inconnue. Mais nous savons qu'elle a su préserver une société évoluée et que le Tragique Millénaire lui fut plus clément qu'à l'Europe. Par contre, sa culture a été profondément bouleversée car les Australiens ont désavoué les cerveaux électroniques qui géraient leur société, responsables de la Pluie de Mort et de Feu. Ce rejet entraîna la désastreuse Guerre des Machines ***(6)*** au cours de laquelle les Australiens durent opposer leurs ressources humaines aux compétences mécaniques de la redoutable intelligence artificielle, si familière, habitant jusqu'aux appareils domestiques.

> **(6)** L'Age d'Or a vu toutes les ressources du continent être confiées aux ordinateurs pensants ultra sophistiqués qui géraient les sociétés d'alors. En fait, cette vaste conscience supérieure contrôlait pratiquement tous les aspects de la destinée humaine, alors qu'au cours du précédent cycle temporel, Elric de Melniboné lutta désespérément (bien qu'inconsciemment) pour débarrasser le Million de Sphères de l'influence des Seigneurs d'En Haut. L'arrivée sur Terre du Bâton Runique, dont l'objectif inavoué est de libérer la destinée humaine de toute influence (artificielle ou surnaturelle), provoqua la chute de l'Age d'Or, totalement administré par des consciences supérieures et artificielles. Comment les cerveaux électroniques devinrent fous et déclenchèrent la guerre qui devait plonger l'humanité dans le Tragique Millénaire, seul le Bâton Runique le sait ; un virus informatique ou un sabotage crapuleux put très bien en être la cause. Au cours des décennies qui suivirent, les humains affrontèrent les serviteurs qu'ils s'étaient créés au cours de la Guerre des Machines. Ils en sortirent finalement vainqueurs, mais de justesse, au point que les Australiens décidèrent de ne plus confier à quiconque leur destin et de renier les créatures artificielles.

Néanmoins incapables de se passer de la redoutable efficacité des ordinateurs, les Australiens développèrent une nouvelle science mentale pour compenser le rejet des intelligences artificielles. Celle-ci aboutit à l'apparition d'ordinateurs humains et permit de mieux comprendre la nature du Million de Sphères. Les Australiens modernes tirent de cette nouvelle discipline des facultés mentales exceptionnelles, renforcées par la pratique de la méditation. Pour décupler encore leur potentiel et atteindre un degré d'efficience et de conscience incomparable, les Australiens ont recours à différentes drogues narcotiques et psychotoniques. Mais au cours des trois derniers siècles, les Australiens en sont devenus totalement dépendants, au point de ne plus pouvoir dormir naturellement. C'est l'une des raisons pour lesquelles leur civilisation a été rebaptisée la Société des Rêveurs Australiens. Il est à noter que la physiologie australienne s'est adaptée à ces drogues et que de génération en génération, des quantités croissantes de produit devinrent nécessaires aux Australiens pour être efficaces. De fait, leurs drogues sont si puissantes qu'un humain moyen a toutes les chances d'en mourir s'il en absorbe.

Un autre aspect exotique de la civilisation australienne est qu'un quart de sa population a décidé d'abandonner les terres ravagées et/ou irradiées pour vivre dans de gigantesques cités volantes, qui forment ainsi de majestueuses grappes reliées les unes aux autres par des ponts et des corridors de cristal. Perth est l'une de ces gigantesques villes volantes. La déconcertante cité sur laquelle s'échouent les aventuriers n'est en fait que l'un des «quartiers» de la ville de Perth qui s'est mystérieusement détaché de ses amarres, il y a plusieurs semaines de cela.

Anatomie de la Cité Volante

Tous les édifices semblent taillés dans un marbre très lisse et brillant, dont les couleurs chatoyantes oscillent entre différents tons pastels, les roses et les verts pâles dominant l'ensemble. Toutes les ornementations, très nombreuses et fouillées, sont tirées d'un métal synthétique très proche de l'or *(7)*. Les rues de la Cité Volante sont pavées dans une autre pierre et présentent des tons plus neutres. Grâce à un traitement de surface, elles ne sont jamais glissantes, même par temps de pluie.

> **(7)** Le secret de la production de l'or synthétique fut découvert par les Anciens au cours de l'Age d'Or. Son processus de fabrication implique l'exposition d'un matériau neutre (le plus souvent un métal relativement voisin de l'or, avec le même nombre de neutrons et de protons) à des bombardements électroniques et une redistribution du nombre d'électrons sur les différentes couches atomiques (le procédé est donc impossible à dupliquer avec la technologie européenne du sixième millénaire). Le matériau synthétique ainsi obtenu est très instable et émet des quantités non négligeables de radiations s'il n'est pas convenablement traité. Pour cette raison, les Anciens ne le couplaient qu'à des matériaux inorganiques, qui tendent mystérieusement à absorber ces radiations et à les rendre inoffensives pour l'environnement organique. Mais l'or synthétique, pillé par les survivants du Tragique Millénaire, apparaît un peu sous toutes les formes dans les sociétés modernes, sans les composants qui annulent ses effets nocifs. Il contribue ainsi au niveau élevé de radioactivité dans le monde de Dorian Hawkmoon. Il est raisonnable d'estimer que 5 % de l'or en usage au sixième millénaire est constitué à plus de 50 % d'or synthétique qui développe ses effets les plus pernicieux (Faible Radioactivité, VIR 5). La mémoire humaine a conservé le souvenir de cette « malédiction » au travers de l'adage populaire : «L'or des Grands est aussi mauvais que leurs mensonges». Néanmoins, la plupart des érudits modernes attribuent à ce proverbe le sens «Méfie-toi des promesses et des belles paroles».

Les demeures ont toutes des formes exceptionnelles, comme si la banalité en soi était une tare. Ainsi, les formes des bâtiments sont travaillées, et on retrouve des octogones, des tétraèdres, des dômes, des tours effilées, des flèches majestueuses, des arcs et des ponts cristallins. Les oeuvres d'art sont également nombreuses à peupler les rues de la cité. Celles-ci s'illuminent automatiquement la nuit grâce à de hauts lampadaires dorés. Statues, rotondes, fontaines et places accueillantes sont nombreuses et tout incite à l'accueil et à la chaleur. Seulement, la ville toute entière semble parfaitement déserte.

Pont de Cristal Brisé

Anneau Doré

Le Cirque

Les Charognes

Bancs
et pots fleuris

Bassin
(30 cm de fond)

Parcs

Les Bains

Le Palais

SYLXX

Seules les voies principales sont représentées. Des ponts suspendus relient les différents quartiers.

A l'altitude où se trouve la Cité Volante, il neige. Cependant, la température est agréable, voire douce, aussi les flocons se transforment-ils en gouttes de pluie. La tiédeur semble irradier de la ville même, favorable au développement d'une flore champêtre dans les jardins de la cité.

Cependant, à l'instar des rues, ces espaces verts semblent dénués de vie animale. Tout au plus les aventuriers peuvent-ils entr'apercevoir des ombres fugitives se couler derrière des statues, des arbres ou les angles des constructions.

Les Charognes

Les Asiacommunistains ont rejoint la Cité Volante sur le dos de gigantesques faucons, plus grands encore que ceux des steppes moscoviennes. Chacun d'eux porte une nacelle, richement décorée de pierres précieuses, d'ivoire et de feuilles de métal martelées. Tous les sièges, excepté celui du pilote, sont capitonnés de velours rouge et protégés par un toit plat de bois ouvragé peint en or. Celui-ci est porté par quatre colonnes torsadées aussi grosses que des bras humains. Il est possible de ramasser sur chaque nacelle 1D6+3 pierres précieuses de petite taille et de qualité neutre (voir Hawkmoon NE p. 75).

Malheureusement, ces nobles volatiles ont également été victimes de la malédiction de la cité et elles se sont entre-tuées ou enfuies, leurs rênes arrachées par de violentes tractions. Sur les quatre montures volantes, il ne reste plus que deux charognes, dont l'odeur soulève le coeur à une dizaine de mètres de distance. Les lambeaux de chair ont commencé à bleuir et les yeux ont été arrachés à leurs orbites. Il est possible de ramasser sur le sol l'une des gigantesques plumes, la plupart du temps souillée de sang séché.

Les Bains

Il s'agit d'un grand édifice tout en longueur, qui fait office de bains, de douches et de sauna. Tout un ingénieux système de canalisations en cuivre permet d'acheminer de l'eau à partir de deux gigantesques cuves de recyclage. Un jet de Maîtrise



Technologique ou de Monde Ancien permet de comprendre le système d'ouverture des robinets et la régulation de la température. Ubert Losando paraît émerveillé et se jure d'essayer d'adapter un tel système dans sa demeure. Il semble manifestement avoir oublié qu'elle était en train de brûler lors de leur fuite précipitée dans les airs.

Le Cirque

Ce grand amphithéâtre avait coutume d'accueillir sur ses gradins de marbre des troupes de comédiens et de troubadours réputés. A l'occasion, il faisait office d'oratoire, où des philosophes, des poètes ou des professeurs échangeaient idées, débats, points de vue et enseignements. L'acoustique du lieu est particulièrement étudiée, puisqu'elle permet aux orateurs faisant face aux gradins de s'exprimer comme s'ils bénéficiaient du secret technologique Porte-Voix (voir Mégaphone, HNE, p.143).

Le Palais

Il s'agit d'un magnifique bâtiment à étages, où était centralisée l'administration d'arrondissement de ce quartier de Perth. Les nombreux bureaux se succèdent le long d'interminables couloirs circulaires formant des cercles concentriques. Les salons d'accueil et d'attente sont à l'image du reste de la cité : confortables, accueillants, chaleureux. Les archives ne présenteront aucun intérêt à tout autre que des Australiens. En effet, à supposer que l'alphabet codé australien soit déchiffrable, les informations sont d'ordre général et difficilement exploitables.

En revanche, la bibliothèque publique est vaste et contient plusieurs milliers d'ouvrages, traitant de sujets généraux ou spécifiques. Malheureusement, c'est toujours le même alphabet codé qui est employé ***(8)***. Une fois celui-ci déchiffré, il ne reste plus à l'aventurier qu'à lire le contenu des ouvrages, ce qui demande encore un jet sous la moitié de son score de compétence en Anglais Archaïque. En effet, la langue australienne a assez peu évolué depuis l'âge d'or. Le contenu des ouvrages de la bibliothèque est laissé à la discrétion du MJ et les aventuriers peuvent voler quelques livres. Plutôt que de donner des Secrets Technologiques, la technologie australienne est assez différente de celle de l'Europe, manipulant des concepts totalement étrangers, ces livres permettent d'augmenter des arts, artisanats ou certaines compétences (ou groupes de compétences) de 1D10 %, au choix du MJ. Eventuellement, si une majorité d'ouvrages généraux sont pillés, les aventuriers peuvent se constituer une compétence de 15 % en Terra Incognita : Australia. L'augmentation des compétences non-martiales est traitée à la page 80 de HNE.

(8) Déchiffrer un code demande d'effectuer des recherches académiques. Comme pour apprendre un secret technologique, le MJ lance secrètement 1D10 qu'il multiplie par la COMP du cryptage (3 dans ce cas particulier, mais la COMP varie généralement entre 1 et 10 ; bien sûr, l'INT de l'aventurier limite la COMP du code qu'il peut déchiffrer). Le résultat obtenu correspond au nombre de jours (d'heures seulement si le code est simple) nécessaire à l'aventurier pour comprendre le code. Une fois le temps d'étude écoulé, l'aventurier doit lancer 1D100. Le résultat doit être inférieur ou égal à son INT. En cas de réussite, il peut mémoriser ce moyen de codage à la manière d'un secret technologique. La même procédure est applicable à la création d'un cryptage fiable.

Les Perthiens

Toute vie (ou presque) a déserté la Cité Volante. La très grande majorité des Perthiens s'est étiolée et a succombé au manque de nourriture une fois les réserves épuisées. C'est donc sans aucune perspective d'avenir que les Australiens se sont laissés aller à des voyages astraux sans retour dans le Million de Sphères, qu'ils baptisent Alcheringa ou Temps de Rêve. Si certains y ont puisé suffisamment d'énergie primitive pour survivre en état d'hibernation, la plupart ont fini par succomber à leur jeûne mortel. Les morts en sont actuellement à divers stades de décomposition, plus ou moins avancée. Dans les endroits les plus humides de la cité, les cadavres sont bleuis et presque liquéfiés, tandis que dans les zones sèches, ils sont simplement momifiés. Quant aux survivants, leur conscience hante encore la Cité Volante sous forme de fantômes. Pour avoir trop puisé en Alcheringa et avoir trop longtemps vécu dans l'antichambre de la mort, ils sont désormais au-delà de tout espoir de guérison, car si leur corps s'étiole et se meurt, leur esprit subit la même irréversible corruption.

La Force Psychique

Les esprits des survivants puisent la moindre parcelle d'énergie de leur environnement et ont joint leurs efforts pour maintenir la cohésion d'un corps astral unique et collectif, ci-après appelé Force Psychique. Cette entité immatérielle est aux bords de la désintégration et toute trace de conscience semble l'avoir fuie pour se fondre dans le Million de Sphères. La Force Psychique n'est donc plus régie que par un instinct primitif.

Sa cohésion astrale étant menacée par le Multivers dans lequel elle tend à se dissoudre, la Force Psychique est réduite à puiser dans son environnement immédiat la moindre parcelle d'énergie vitale susceptible d'entretenir à la fois l'étincelle de vie des Perthiens et sa cohésion spirituelle. A leur mort, les âmes des Perthiens sont absorbées par la Force Psychique, qui n'en tire qu'une très maigre pitance tant elles se sont étiolées. A moins de trouver de nouvelles sources d'énergie vitale, les derniers Perthiens survivants s'éteindront d'ici peu.

En présence d'intrus, la Force Psychique s'en prend à ceux qui disposent du score de POU le plus faible. En les harcelant de plaintes, hallucinations, menaces obscènes ou hurlements lugubres, elle cherche à provoquer leur démence ou leur désespoir. Si sa cible succombe à une attaque POU/POU sur la Table de





Résistance, elle devient dépressive. Le MJ doit comptabiliser la valeur de la marge d'échec. En effet, la même attaque est reconduite d'heure en heure et lorsque la marge d'échec cumulée atteint 100, la cible cherche à se suicider. Bien sûr, des jets de résistance réussis diminuent ce capital d'un montant égal à leur marge de réussite. Si la marge de réussite cumulée atteint 100, la cible n'a plus de jets de résistance à tirer, les Perthiens renonçant à la conduire à la folie. Seule la victime de la Force Psychique perçoit les hallucinations et les tourments qui lui sont destinés.

L'énergie vitale nécessaire à la survie de la Force Psychique ne peut être libérée qu'à la mort d'une créature. La moitié du POU des décédés est systématiquement ajoutée à celui de la Force Psychique. Si son POU est suffisant (au moins égal à celui de sa cible), la Force Psychique peut provoquer (il s'agit d'une forme limitée de possession) chez le sujet différents sentiments, variant avec la qualité du succès de son attaque POU/POU sur la Table de Résistance (un seul jet par jour et par cible) : simple irritation (maladresse), colère (échec), pulsion meurtrière (réussite), frénésie meurtrière (critique) ***(9)***. Si sa cible a été précédemment harcelée par ses apparitions fantômatiques, la Force Psychique soustrait/ajoute systématiquement à son jet d'agression la marge d'échec/de réussite accumulée par la victime (une importante marge de réussite «imperméabilise» la cible aux pouvoirs de l'esprit).

(9) La Frénésie Meurtrière est un état mental très particulier : le sujet concerné effectue automatiquement round après round des Assauts Désespérés. Mais contrairement à ce qui est écrit dans les règles de base p.100, le sujet conserve son attaque du round suivant et abandonne toutes formes d'esquive et de parade. En outre, le fou furieux réussit automatiquement ses jets de POU x 4 % pour éviter de sombrer dans l'inconscience lorsqu'il perd plus de la moitié de ses points de vie dans la même journée. Il s'évanouit arrivé à 2 points de vie ou après une blessure grave. La Frénésie Meurtrière est une variante d'Assaut Désespéré, dans lequel se sont spécialisés les Berserkers scandins et les Masques de Guêpe granbretons. N'autorisez jamais un aventurier à entrer dans cet état sans l'usage d'une drogue ou d'un autre moyen dérivé.

Enfin, la Force Psychique peut également générer de petites tempêtes de faible diamètre (équivalent à son score de POU en mètres), capables d'éroder physiquement ses cibles. Les corps organiques, morts ou vivants, pris dans la tourmente, subissent 1D3 points de dégâts par round, les armures protégeant de la même façon que contre des acides faiblement corrosifs. Un être vivant meurt dès que ses points de vie chutent à zéro, tandis que les cadavres perdent un point de TAI par point de dégât infligé. Arrivés à 0 point de TAI, il ne reste plus des cadavres que quelques os polis par l'érosion. Le but de cette attaque est de nourrir les corps physiques des Perthiens. La tourmente se déplace avec un DEP de Course-6.

Mécanismes Ludiques

La Force Psychique perd de sa cohésion à chaque fois qu'elle utilise des pouvoirs psychiques particuliers. Par conséquent, elle s'efforce toujours de dépenser un minimum de points de POU pour en gagner un maximum. Si elle semble ne pas pouvoir parvenir à ses fins immédiatement et à moindre coût, elle se retire et commence à harceler l'aventurier avec le score de POU le plus faible. Les suicides lui permettent de renforcer sa puissance et d'utiliser des capacités surnaturelles de plus en plus efficaces. Pour se donner les meilleures chances possibles, elle poursuit ses harcèlements, contre lesquels il n'existe pas de parade autre que la force d'âme de la victime.

Harceler une victime coûte à la Force Psychique 1 point de POU (diminuer directement le score de POU, plutôt que les Points de Magie) par heure d'utilisation de ce pouvoir, et par cible. Une attaque visant à provoquer une Pulsion Meurtrière n'est tentée que lorsque la Force Physique est certaine de l'emporter, cette capacité coûtant 5 points de POU. Maintenir une cible dans cet état coûte 1 point de POU par heure. Déclencher la tourmente érosive nécessite un sacrifice conséquent de la part de la Force Psychique, dont le score de POU se trouve amputé de 10 points. Enfin, pour simuler sa désintégration progressive, diminuez son score de POU d'un point par nuit écoulée.

Le MJ peut décider de gérer avec rigueur le score de POU de la Force Psychique, ou compter sur son sens dramatique pour décider des effets surnaturels qu'il veut apporter à cette aventure. Les deux méthodes sont à la fois honnêtes et discutables, et dépendent de la personnalité de chacun.

La Force Psychique, après le massacre de la Mission Asiacommunistaine

INT 05 **POU 24** **DEX 30**

Points de Vie : 4-12 (un par Perthien survivant). Le POU de la Force Psychique diminue proportionnellement au nombre de Perthiens tués (ex : s'il y a 6 Perthiens survivants pour 24 points de POU, la mort d'un Perthien entraîne la diminution du score de POU de la Force Psychique de 4 points).

Armure : aucune attaque ne peut atteindre la Force Psychique ; seuls les corps des Perthiens sont vulnérables.



Armes : *Hanter* (1 pt/heure/cible) POU/POU, dégâts spéciaux ; *Pulsion Meurtrière* (5 pts/cible puis 1 pt/heure) POU/POU, dégâts spéciaux ; *Tourmente Psychique* (10 pts/mn) auto, dégâts 1D3, Portée égale au POU/2 en mètres.

Compétences : Hanter 70 %, Rester à la Limite du Champ de Vision 90 %, Sentir les Sources de POU 30 %.

En vérité, les aventuriers ne disposent que de peu de moyens face à la Force Psychique. Il leur faut résister aux agressions mentales, mais cela dépend essentiellement de la qualité des jets effectués sur la Table de Résistance. Les aventuriers n'ont donc qu'un contrôle très relatif sur ce point particulier. Il faut donc pour eux priver la Force Psychique des ancres qui la relient encore à la Terre, c'est-à-dire les Perthiens survivants. Il n'y a qu'en éliminant les corps privés de conscience que l'on peut accélérer la dissolution de l'entité spirituelle. Bien entendu, si les aventuriers en arrivent là, la Force Psychique jettera dans la bataille toute ses ressources, jusqu'à s'auto-anéantir au besoin. Malheureusement pour les aventuriers, les Perthiens survivants sont disséminés un peu partout dans la Cité Volante, et le temps d'accomplir leur besogne, la Force Psychique prendra ses dispositions pour les pousser au suicide, les dresser les uns contre les autres ou déchaîner sur eux sa tourmente mortelle. Une bonne parade pour les aventuriers consiste à se séparer. Le nombre de Perthiens à éliminer pour se débarrasser de la Force Psychique dépend essentiellement de l'intensité dramatique de l'aventure. Si ses joueurs se tirent trop facilement de leurs ennuis, le MJ peut décréter qu'il y a douze Perthiens survivants à retrouver et à éliminer, ce qui devrait permettre à la Force Psychique de riposter. Si, au contraire, les aventuriers sont en difficulté depuis le début du scénario, le nombre devra être de quatre. Six semble être un bon compromis, assurant aux aventuriers un suspens oppressant jusqu'à élimination totale de l'une ou l'autre partie…

Seules leur intelligence et leurs facultés de déduction permettront aux joueurs de deviner le lien entre la Force Psychique et les Perthiens survivants. En effet, si le MJ décide d'aider les aventuriers à se sortir de ce guêpier, il peut autoriser des jets de Sagacité, de Chercher ou d'Idée pour relever la présence permanente de la Force Psychique à la limite de leur champ de vision lorsqu'ils sont à proximité d'un Perthien survivant.

Mystère de l'Expédition Asiacommunistaine

La Cité Volante de Perth a, depuis l'Australia, accompli un long périple qui l'a amenée à franchir les frontières asiacommunistaines. Devant ce phénomène tout à fait exceptionnel, l'Empereur Président a ordonné une mission exploratoire afin d'établir si l'Union était ou non mise en péril par ce survol, aucune réponse n'ayant fait écho à leurs tentatives de communication. Les émissaires ont rejoint la Cité Volante à dos de créatures très semblables aux Faucons des Steppes moscoviens *(10)*. Ils comptent parmi eux huit Guerriers d'Ahriman, soldats issus de l'élite militaire asiacommunistaine, qui constitue 5 % des monstrueuses Hordes du Soleil. Leur Capitaine, Ashiro Mizumi, a fait partie de la Garde Noire (dont la fonction est d'assurer la protection de l'Empereur Président) pendant huit années, avant d'être jugé et condamné pour ses idées individualistes (voir Hawkmoon NE page 21). Son retour en grâce est conditionné par le succès de cette mission. Malheureusement, comme il sera établi ci-après, le groupe sera décimé par une force mystérieuse et hostile. Enfin, un interprète, spécialiste des langues archaïques et des communications, complète l'équipe.

(10) Les généticiens asiacommunistains, dans leurs tentatives méthodiques pour contrôler le génome humain, se sont livrés à des expérimentations très variées sur les animaux. De leurs manipulations sont nées de nombreuses créatures artificielles, la plupart élaborée pour la guerre, à l'instar des Dragons de Combat ou des Jaguars de Guerre (que Hawkmoon et ses compagnons rencontrent lors de leur fuite du Château du Dieu Fou, en Ukranie). Les Faucons des Steppes sont le fruit de ces travaux et il est évident que l'espèce a d'une façon ou d'une autre migré vers les steppes sibériennes, dont le climat lui est manifestement plus favorable. Mais les généticiens asiacommunistains ont poussé plus loin leurs recherches jusqu'à aboutir à des oiseaux gigantesques, de l'envergure des Rocs légendaires, capables d'enlever entre leurs serres des pachydermes.

Ashiro Mizumi

Les aventuriers rencontrent Ashiro Mizumi au moment estimé le plus approprié par le MJ. Auparavant, il est intéressant de les laisser errer un peu dans la Cité Volante de Perth, afin qu'ils se familiarisent avec elle et son ambiance particulière.

Ashiro Mizumi apercevra depuis la hauteur d'une tour marbrée les errances des aventuriers, et saisissant une chance d'échapper au piège mortel que constitue la Cité Volante, il titubera dans leur direction jusqu'à les rencontrer. Ainsi, les aventuriers réussissant des jets en Ecouter percevront sa respiration rauque et haletante, quelques instants avant de le voir apparaître à l'angle d'une rue latérale, péniblement appuyé contre un bâtiment octogonal. Son apparence est des plus extraordinaires : de petite taille, son étrange visage possède des yeux sombres en forme d'amandes, tandis que ses cheveux noirs et coupés très courts sont cachés par un heaume fantaisiste, dont le ventail (actuellement relevé) représente le visage bleu et rouge d'une sorte de démon aux yeux exorbités. Totalement imberbe, l'homme n'affiche qu'une trentaine d'années, mais la sévérité de son visage le vieillit quelque peu. Sa très exotique armure lamellaire peinte et vernie arbore de mystérieux symboles colorés. Ses pieds sont glissés dans de longs bas de soie blanche, et chaussés par des cla-



Ashiro Mizumi,
Capitaine en Disgrâce de la Garde Noire

FOR 14	**CON 14**	**TAI 11**	**INT 13**	**POU 12**
DEX 19	**APP 12**			

Points de Vie : 8 (13).

Armure : 1D8+1 points, Armure Lamellaire * avec Heaume.

** Les caractéristiques particulières de cette armure seront reprises dans le futur supplément «Atlas de l'Asiacommunista». Les voici tout de même. Armure Lamellaire Asiacommunistaine : Abs. 1D8+1 ; Abs. Sans heaume 1D8 ; Enc. Modérée ; Autre TAI +/-1 ; Comp. 25 % ; Comp. Sans heaume 20 % ; Rounds 12 ; Prix 5,000+ en Europe.*

Alliance : +7, -13

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Katana (Sabre Long)* 118 %, dégâts 1D10+1+MD, PdS 25 ; *Wakizashi (Sabre Court)* 109 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Mousquet* 92 %, dégâts 2D6+2, Portée 40 mètres, PA 8. Cette dernière arme n'est pas destinée à la parade ; Ashiro en a perdu la poudre et les munitions lors de son dernier combat.

Compétences : Art (Cha-no-yu, ou Cérémonie du Thé) 91 %, Art (Poésie) 52 %, Art (Stratégies et Tactiques Militaires) 65 %, Atemi-waza (Bagarre) 108 %, Chercher 60 %, Déplacement Silencieux 60 %, Ecouter 40 %, Eloquence 50 %, Equitation 75 %, Europe du Tragique Millénaire 00 %, Esquive 113 %, Lancer 65 %, Langue Maternelle 65 %, Ju-jutsu (Lutte) 82 %, Deux Langues de l'Union à 35 %, Médecine Rudimentaire 42 %, Monde Naturel 40 %, Orientation 40 %, Terra Incognita (Asiacommunista) 56 %, Sagacité 28 %, Sauter 65 %, Sentir/Goûter 35 %.

quettes à semelle en bois. Il porte au côté une longue arme, très semblable à une épée, mais au fil incurvé, dans un fourreau parfaitement ajusté en bois verni. Un second fourreau, plus petit mais vide, est également glissé dans l'écharpe de soie rouge qui lui sert de ceinture. Ashiro Mizumi a été blessé lors du combat qui a suivi la crise de folie de sa troupe. Son armure porte les entailles de plusieurs lames et l'Asiacommunistain se tient laborieusement debout, un avant-bras plaqué contre une méchante blessure à son flanc.

La vision de l'Asiacommunistain provoquera sans doute la surprise chez les aventuriers qui n'ont jamais vu d'accoutrement aussi fantaisiste. D'autre part, Ashiro Mizumi souffre de deux blessures distinctes, s'élevant respectivement à 4 et 1 points de dégâts. Ses compétences médicales se sont révélées insuffisantes à les soulager, mais peut-être que les aventuriers, s'ils acceptent de lui prêter assistance, se montreront plus compétents que lui.

Le Récit de l'Etranger

Le premier instant de surprise sera ponctué par l'étonnement d'Ubert Losando, qui reconnaîtra la nationalité d'Ashiro Mizumi grâce à son accoutrement atypique. *«Doux Seigneur ! Me serais-je trompé ? Il m'a tout l'air d'un authentique Asiacommunistain... Cette cité volante serait donc véritablement leur création ?»* Sans prendre de précautions particulières, il portera spontanément secours au blessé, n'écoutant pas les éventuelles mises en garde des aventuriers. Il sera par la suite très difficile à ces derniers d'arracher au blessé le récit de ses mésaventures, la barrière linguistique étant plus que pénalisante ***(12)***. Le MJ est donc libre de révéler tout ou partie du récit d'Ashiro Mizumi. Il demeurera néanmoins assez incompréhensible, car il fera référence à des idées et des concepts étrangers aux aventuriers.

Il y a trois semaines de cela, lui et son équipe exploratoire ont posé le pied dans la Cité Volante ; d'abord prêts à parer toute agression, ils ont été déconcertés par la flagrante absence de vie humaine. En explorant quelques demeures, ils ont retrouvé de nombreux corps sans vie, à divers états de décomposition. Ils se sont néanmoins aperçus que certains corps abritaient encore une faible étincelle de vie. A ce point des explications, tout concorde parfaitement avec les éventuelles observations des aventuriers. Mais le récit bascule ensuite dans le surnaturel.



La première nuit passée dans la Cité Volante, les Asiacommunistains ont été hantés par des apparitions fantômatiques, dont la plainte rendit fou leur interprète, qui se saisit du sabre court de l'un des Guerriers d'Ahriman, pour s'ouvrir le ventre avant que quiconque ait pu réagir. L'interprète agonisa dans une souffrance atroce jusqu'à ce que, incapable de lui soutirer la raison de son acte de folie, Ashiro Mizumi abrége ses tourments en le décapitant. Ce qui se passa ensuite est fantastique. Lorsque la tête de l'interprète fut séparée de son corps, une tourmente spectrale s'empara des Asiacommunistains. Ashiro Mizumi fut projeté avec violence contre le mur d'un bâtiment, avant de s'effondrer au sol, sonné. Il recouvra ses esprits à temps pour voir qu'il ne restait plus que trois de ses guerriers, au centre d'une tourmente indicible qui troublait sa vue. Leurs armes étaient couvertes du sang des autres guerriers, qui gisaient à leurs pieds. D'un même mouvement, les yeux brillants de folie, ils se jetèrent sur Ashiro Mizumi qui dut se défendre. Il l'emporta à un contre trois, mais reçut une méchante blessure. Avec le décès de trois Asiacommunistains supplémentaires, la tourmente s'amplifia encore, emportant dans ses tourbillons des lambeaux de chair et des gouttelettes de sang. Pour la première fois de sa carrière, Ashiro Mizumi avouera avoir connu la peur. Puis il racontera comment il s'enfuît dans les ténèbres, prenant de vitesse la tourmente qu'il sema bientôt. Au cours des journées qui suivirent, il fit des rêves très étranges et fut régulièrement hanté par des fantômes. Mais il réussit à fermer son esprit à leurs plaintes, et conserva toute sa santé mentale. En apercevant finalement les aventuriers, il se hâta dans leur direction, avec l'espoir de quitter ce lieu maudit au plus vite. Il apprendra avec résignation que les aventuriers n'ont aucun moyen de retour s'ils choisissent de le lui révéler.

Pour conclure son récit, Ashiro tentera d'expliquer aux aventuriers que le drame qu'il a vécu peut se reproduire à n'importe quel moment, et qu'il verra l'ami affronter l'ami. Pour ces raisons, comme il n'y a aucun espoir de quitter la Cité Volante, Ashiro Mizumi déclarera qu'il préfère ne pas les côtoyer plus longtemps. A moins que les aventuriers ne le retiennent ou le persuadent de rester avec eux (un jet d'Eloquence critique est nécessaire : Ashiro craint plus de sombrer dans la folie et de massacrer ceux qui lui ont prodigué des soins, que de périr sous leurs lames), Ashiro Mizumi se lèvera péniblement, saluera d'une inclinaison du buste les aventuriers, Ubert et Turik Langue-Tordue. Puis, jusqu'à conclusion de son destin, il essaiera de se tenir éloigné d'eux.

(12) Ashiro Mizumi a été élevé dans une caste très spécialisée uniquement concentrée sur les prouesses martiales ; de fait, il est totalement incompétent dans la pratique des langues étrangères à l'Union. Toute tentative de communication demande donc la réussite de jets d'Idée et de Sagacité, et est limitée à un langage gestuel très basique. En effet, issu d'un milieu culturel très différent, Ashiro Mizumi a beaucoup de mal à comprendre la signification des signes des aventuriers, et réciproquement.

Turik et les Esprits

Tout au long de la journée, les aventuriers continueront à expérimenter les fugitives apparitions des fantômes australiens. Se sentant sans cesse épiés, ils sentiront monter en eux un sentiment de colère et de frustration. Tous les aventuriers auront droit de tenter un jet de Sagacité pour remarquer que Turik Langue-Tordue est sur le point de craquer. Bien sûr, ils n'auront une telle chance que s'ils ont spécifié qu'ils se surveillaient les uns les autres.

Sa santé mentale étant déjà faible, l'illuminé constitue une cible privilégiée pour les fantômes, car sa résistance est considérablement détériorée par son état de manque (reportez-vous à la description de Turik Langue-Tordue).

Les symptômes de la crise s'amplifieront et au moment le plus propice, Turik attaquera l'un des aventuriers, au hasard ou au choix du Maître de Jeu. Ses yeux seront exorbités et injectés de sang et de la bave coulera de ses lèvres tandis qu'il poussera des cris inintelligibles. Se servant de son bâton comme d'une arme, il assènera une volée de coups à sa cible. Il semblera pris de frénésie meurtrière.

Considérations Tactiques

Si l'attaque de Turik Langue-Tordue n'est pas anticipée par les aventuriers, celui-ci bénéficiera des effets de la règle optionnelle Embuscade (page 104). Il est conseillé au Maître en Jeu de relire les Règles Optionnelles qui suivent (des pages 100 à 109) : Assaut Désespéré, Assommer, Coups Retenus, Désarmer son Adversaire, Enchevêtrer, Repousser et Sans Armure.

Si les aventuriers sont incapables de maîtriser Turik autrement qu'en le tuant, il s'agit pour eux d'un échec personnel sanctionné par le gain de 3 points d'Alliance Négative. Dans le cas contraire, s'ils parviennent à le défaire sans lui ôter la vie, ils gagnent alors un point d'Alliance Positive.

Une fois le Prédicateur maîtrisé, il deviendra nécessaire de l'attacher, ce dernier continuant à proférer des insultes incompréhensibles, une écume blanche coulant jusque dans sa barbe. Une heure plus tard, il sombrera dans l'inconscience.

Lorsqu'il se réveillera, il semblera avoir retrouvé son équilibre mental, mais il sera incapable de se rappeler ce qui s'est passé. Il s'agit d'un cas typique de possession.



Songes, Demi-rêves et Vrais Cauchemars

Au cours de leur exploration de la Cité Volante, les aventuriers se seront copieusement imprégnés des effluves des drogues narcotiques perthiennes, qui subsistent dans l'atmosphère moite des fumoirs clos, ou dans la poussière foulée aux pieds. Tant qu'ils baignent dans cette atmosphère saturée de drogues, ils bénéficient d'un bonus exceptionnel de +10 % à toutes leurs compétences du groupe de Perception (voir HNE p.56), à Sagacité, à Million de Sphères (même si le score initial était nul) et à leurs jets d'Idée (sans altération, cependant, de leur score d'INT).

Mais l'effet principal de ces drogues va être de donner aux aventuriers leur première expérience de l'Alcheringa, le Domaine Onirique des Rêveurs Australiens. Croyant se réveiller après une nuit normale de sommeil, ils découvriront un monde étranger et paradoxal, et lutteront pour leur survie dans un rêve décalé qui va tourner au cauchemar.

Tout au long de leur exploration de l'Alcheringa, les aventuriers seront accompagnés par la Force Psychique, tapie dans un recoin de leur subconscient, qui les épiera et attendra de saisir une occasion de les frapper. Ce sera son influence qui fera du rêve des aventuriers un authentique cauchemar, peut-être mortel.

L'Alcheringa : Où dans le Multivers ?

D'après ce que les philosophes australiens savent du Million de Sphères, le Multivers est formé d'un grand nombre de sphères, chacune contenant un plan de l'existence ou une dimension différente de l'espace et du temps. On peut ainsi les imaginer comme des molécules en suspension dans un liquide où elles se déplacent, se percutent, et passent au travers les unes des autres. La plupart des Rêveurs Australiens croient que l'Alcheringa est une zone minuscule inter-sphères, qui serait restée dans le domaine des possibilités plutôt que de l'accompli, comme c'est le cas des Sphères du Multivers.

Mystérieusement, sa nature tend à attirer les consciences nocturnes de toutes les créatures endormies du Multivers, devenant ainsi le Domaine des Rêves. S'il est essentiellement onirique, et donc extrêmement changeant et fluctuant (étant en cela alimenté par les principes les plus chaotiques du Multivers), l'Alcheringa présente des constances remarquables dans son relief, en la présence d'Ulurah (autrefois célèbre dans le monde entier sous le nom de Ayers Rock), mais aussi des Trente Oeufs des Olgas et Connrmount (d'autres éminences plus méconnues, inscrites dans un rayon de 100 kilomètres de Ayers Rock). Il est probable que ces « accidents géographiques » soient des antennes oniriques, sources de rêve et de magie sur bien des Sphères du Multivers. Mais les études des Rêveurs Australiens en ce domaine relèvent encore de la simple spéculation et ne sont peut-être pas fondées.

Terra Incognita

La nuit suivant leur arrivée dans la Cité Volante perthienne, les aventuriers s'endormiront d'un profond et lourd sommeil. Si des veilleurs se relaient pour monter la garde, ils finiront inexorablement par s'endormir, quels que soient leurs efforts : les drogues narcotiques respirées dans la journée en sont la cause. Ils seront finalement éveillés au petit matin par des senteurs printanières, et par la chaleur agréable d'un doux soleil sur la peau. La surprise mettra quelques temps à s'insinuer dans leur esprit : ils se sentiront tellement à l'aise qu'ils ne remarqueront pas tout de suite que la cité volante hivernale a cédé la place à une vaste prairie verdoyante et printanière.

La qualité de l'air que les aventuriers respirent est surprenante et les quelques nuages cotonneux qui défilent à grande vitesse dans le ciel d'un bleu pur ne manqueront pas d'attirer leur attention. La plaine s'étend dans toutes les directions en ondulant très légèrement. Aussi seuls quelques bosquets d'arbres étranges brisent la monotonie enchanteresse de l'horizon. En réussissant un jet en Chercher (ou en grimpant dans un arbre), il est possible de remarquer que très loin, peut-être à une ou deux journées de marche, la plaine se mue en un désert de rocaille brune, couronné par une éminence solitaire et insolite, de couleur rouge brique, Ulurah ***(13)***.

(13) Ulurah est l'équivalent onirique de Ayers Rock, le très célèbre accident géographique australien. Des yeux avertis distinguent également deux autres assemblages de rochers colossaux, à respectivement 100 et 30 kilomètres de part et d'autre d'Ulurah.

Les aventuriers seront donc perdus dans cette somptueuse immensité, dans l'incapacité de s'orienter et sans aucun moyen de savoir réellement où ils situent. Entretenez l'illusion qu'ils se sont réveillés ailleurs, plutôt que de leur révéler qu'ils sont en train de faire un rêve en commun. Après un certain laps de temps, vous

pourrez leur faire remarquer (s'ils réussissent un jet réussi de Monde Naturel ou d'Idée, par exemple) que la course du soleil semble figée dans le ciel et que le temps ne semble pas s'écouler (du moins, pas comme il le devrait). S'ils se décident enfin à se déplacer pour découvrir d'autres horizons, les aventuriers rencontreront de nombreuses traces de vie animale, mais pas de vie en elle-même !

Si le ciel semble également exempt de tout mouvement autre que celui des nuages, un jet critique en Chercher peut révéler aux joueurs un détail particulièrement insolite : figé dans son vol en périphérie du disque solaire, un grand rapace semble planer éternellement très haut au-dessus de leurs têtes…

Enfin, la faim ne dérange les aventuriers à aucun moment et ils se contenteront certainement de puiser, dans les minces ruisseaux naturels qui courent la prairie, une eau fraîche et pure qui les lavera de toute lassitude.

Quelques Bizarreries d'Alcheringa

Nous présentons ici un échantillon de phénomènes qui illustrent l'atmosphère onirique d'Alcheringa. Bien que prévus pour survenir aléatoirement lors de leurs errances, vous pouvez très simplement choisir les événements dont sont témoins les aventuriers.

1D4	Evénement Etrange
1	«Vous effectuez une halte à l'ombre d'un jeune figuier, issu d'une fissure rocailleuse du sol verdoyant. Bien qu'aucun souffle de vent ne court sur votre visage, vous entendez le ploiement des branches de l'arbre, tandis que ses feuilles répandent un léger murmure.»
2	«Une créature fantastique apparaît soudainement dans votre champ de vision. Vous observez avec surprise un gros animal au pelage roux et légèrement laineux, se tenant sur ses deux pattes arrières, et assurant son assiette grâce à lourde et massive queue se terminant en pointe. Ses bras ballants, la chose tourne son regard candide vers vous, avant de disparaître de votre champ de vision en quelques bonds rapides.»
3	«Une odeur à la fois fruitée et musquée s'empare fugitivement de vos narines, tandis que le ciel semble s'assombrir un court instant et que la température chute dramatiquement. Le moment d'après, tout est à nouveau normal.»
4	«Vous saisissez la trille hypnotique et joyeuse d'un oiseau que vous n'apercevez pas. Son chant vous accompagne quelques temps, avant de s'estomper et, finalement, disparaître.»



La «Bergère»

Assise à l'ombre du creux d'un talus, les aventuriers finiront par rencontrer une jeune femme. Elle semblera attendre paisiblement, son bâton de bergère en travers des genoux. Le vent joue négligemment avec ses longs cheveux blonds et elle est habillée comme un garçon, avec des vêtements de montagnard taillés dans des peaux de mouton. Son gilet de laine, bien que sans manche, semble superflu étant donnée la douceur de la température, de même que ses chaussures de montagne fourrées.

Sandreen Bujhalw, visiteuse de l'Alcheringa

FOR 13 CON 13 TAI 12 INT 14 POU 14
DEX 15 APP 15

Points de Vie : 13.

Armure : aucune.

Alliance : +17, -3

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bâton* (2M) 49 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15. Cette arme n'est pas destinée à la parade et accumule les points de dégât reçus lors des parades, jusqu'à rupture.

Compétences : Artisanat (Massages et Kinésithérapie) 85 %, Australien 70 %, Bagarre 58 %, Baratin 35 %, Europe du Tragique Millénaire 00 %, Hypnose 20 %, Langue Commune



Quelques Informations ?

La jeune femme se nomme Sandreen Bujhalw, et elle prétend venir d'une région nommée Laïde, et n'a entendu parler d'aucun continent, ni européen, ni australien, ni amarekhain. Bien qu'australienne, elle ne se définit pas ainsi, et son monde est limité par les quelques arpents de terre autour de Laïde, qu'elle n'a jamais quitté. Questionnée sur sa profession, elle prétendra «libérer les corps de leurs douleurs en leur appliquant des algues de la mer d'Arfura et des onctions à base des coraux de la mer de Tasmn». Un jet de Sagacité permet de comprendre qu'elle est très certainement médecin ou apothicaire, bien que ses arts se rapprochent plus de la thalassothérapie que de la chirurgie.

Si on lui demande ce qu'elle fait dans cet endroit vide de vie, elle rétorquera que la vie est abondante autour d'eux, et qu'il suffit simplement de vouloir la voir (de quoi rendre perplexe vos aventuriers). Elle attend des amis qui tardent à venir. Elle déclarera mystérieusement qu'ils ont peut-être été séduits par Ulurah (Ayers Rock, visible à l'horizon), dont les humeurs actuelles sont sombres et mélancoliques, ces dernières nuits (n'insistez pas sur le mot nuit, mais employez-le tel quel).

Sur l'endroit où ils sont, elle n'acceptera de révéler que peu de chose, croyant être la victime d'une plaisanterie douteuse ; il est évident pour elle que tous les rêveurs visitent l'Alcheringa au cours de leur sommeil... Des jets d'Eloquence, de Baratin et de Sagacité lui arracheront des réponses aussi mystérieuses pour les aventuriers que flagrantes pour elle. Ainsi, il est possible d'apprendre que *«nous sommes dans les jardins d'Alchera, où les essences de vie restent à déterminer»* Elle identifiera du doigt Ulurah et son désert de terre rouge, plus loin encore les Trente Oeufs des Olgas (*«bien que ce ne soit pas des oeufs et qu'ils ne soient pas trente»*), et enfin le Knermount, où « les rêves sont stériles».

Vivant loin des côtes occidentales australiennes, séparée d'elles par des déserts radioactifs et désolés, Sandreen ne sait rien des Cités Volantes, bien que certaines de ses légendes évoquent des « Anges qui remontèrent au ciel après avoir vu la destruction du Jardin Pacifique».

Selon elle, il n'y a pas plusieurs façons de quitter cet endroit. Le plus simple est d'aller sous le Figuier d'Ulurah, à partir duquel il est possible de choisir son chemin vers n'importe où ailleurs. A nouveau, la belle semblera s'offusquer lorsque ses interlocuteurs feront *«semblant de ne pas comprendre»*. Doutant tout de même un peu de leur sincérité, Sandreen proposera de servir de guide aux aventuriers, juste pour le cas où ils auraient dit la vérité.

35 %, Lutter 44 %, Médecine Rudimentaire 80 %, Million de Sphères 39 %, Monde Naturel 65 %, Natation 84 %, Potions 37 %, Rêver 72 %, Sagacité 22 %, Terra Incognita [Australia] 22 %.

Expertise Scientifique : Cataplasme Miraculeux (1), Drogues Médicinales (1), Emplâtre Régénérant (1).

La «bergère» se relèvera dès qu'elle apercevra les aventuriers, et ne semblera pas très surprise de leur présence. Epoussetant son pantalon de tâches d'herbes imaginaires, elle leur adressera un sourire mutin et leur souhaitera le bonjour.

La langue qu'elle emploie ressemble énormément à la Langue Commune, quoique teintée d'archaïsmes et de formes incongrues (des jets réussis par les aventuriers sous la moitié du score de Langue Commune leur permettent une conversation normale).

Comme il est très probable que les aventuriers soient intarissables de questions sur les raisons de leur réveil en ces lieux, vous trouverez dans l'encadré ci-dessus une présentation synthétique de la «bergère» et de ce qu'elle sait.

Le Désert d'Ulurah

Au terme d'une marche longue et éprouvante, et après avoir laissé derrière eux les monotones ondulations de la plaine verdoyante, les aventuriers fouleront le désert de rocailles et de poussières rouges qui encercle Ulurah et les autres éminences. La température devient rapidement élevée, flirtant avec les 40°C, et aucune ombre accueillante ne semblera vouloir soulager le calvaire des aventuriers. Sandreen elle-même endurera stoïquement la chaleur, se contentant de jeter son gilet sur ses épaules et de suer abondamment, tout en s'aidant de son bâton au cours de sa marche.

Même si Alcheringa est le Domaine des Rêves, les aventuriers ne supporteront le port d'aucun type d'armure métallique, vite chauffée à blanc par le soleil infernal du désert. S'ils s'entêtent à garder leurs armures, ils risquent leur santé au travers d'une insolation carabinée. Ils devront réussir un jet de CON x 4%. En cas d'échec, ils perdent définitivement 1D3 points d'INT et souffriront fréquemment à l'avenir, de troubles de la perception ou de migraines (chaque jour, un jet de Chance doit être effectué ; en





cas d'échec, toutes les compétences du groupe de Perception et de Connaissance sont réduites de 10 %). Ces séquelles de leur passage dans l'Alcheringa seront permanentes, même si les aventuriers réalisent qu'ils n'ont que rêvé ce voyage. En effet, le Domaine des Rêves contient une part de réalité qui peut s'avérer mortelle pour les rêveurs imprudents (voir l'encadré l'Alcheringa : Où dans le Multivers).

A deux reprises, Sandreen s'arrêtera au-dessus de la fissure creusée par un cours d'eau asséché et en sondera l'humidité de son bâton. Affectant une moue déçue, elle reprendra sa route, laissant errer son regard sur diverses anfractuosités du sol.

La faim et la soif commenceront à tenailler les aventuriers, que le soleil soumet désormais à la torture. Sandreen Bujhalw s'est confectionné un couvre chef avec un morceau de sa chemise de lin, lui conférant une protection très relative, mais ses épaules souffrent de la morsure cruelle du soleil. Enfin, une troisième fois, la jeune femme s'arrêtera sur un accident du sol et plongera son bâton dans le sol. *«J'ai trouvé de l'eau !»* s'exclamera-t-elle avant de remonter la source asséchée.

Au bout d'une course de quelques minutes, qui s'achève sous un promontoire de trois mètres de haut (presque unique accident de relief du désert d'Ulurah), elle s'accroupira au dessus d'une minuscule source d'eau, qui semble naître entre deux rochers pour disparaître un peu plus loin dans la poussière du désert. Après avoir volé à la source une brève gorgée, elle invitera les aventuriers à boire un peu, en les prévenant de ne pas trop boire à la fois.

Tandis que les aventuriers échangent coups et horions pour s'abreuver en premier, Sandreen s'éloignera de quelques pas et, se servant de sa main droite pour scruter l'horizon, elle estimera méthodiquement le chemin qu'il reste à parcourir pour atteindre Ulurah. C'est ce moment que choisit la Force Psychique pour interférer avec le Rêve des aventuriers (en effet, leurs corps physiques deviendraient des proies faciles si leurs esprits étaient détruits ou emprisonnés sur Alcheringa). Décidant de supprimer leur guide rompue aux secrets de l'Alcheringa, la Force Psychique excitera la colère d'un iguane gigantesque, demeuré inaperçu des aventuriers car se dorant au soleil au sommet du promontoire. La chose aux écailles noires et squameuses se laissera littéralement tomber sur la pauvre Sandreen, que seuls son intuition et un réflexe purement défensif sauveront de la mort onirique. Malheureusement, l'une de ses jambes sera prise sous la masse de son assaillant et elle hurlera d'impuissance à l'attention des aventuriers. Pour sauver la jeune femme, ces derniers n'auront d'autres alternatives que d'affronter ou de faire fuir la créature, dont la crête dorsale d'écailles pointues se hérisse de colère.

L'Iguane Géante, Reptile Agressif et Affamé

FOR 26 CON 12 TAI 26 POU 09 DEX 09
DEP course -9

Points de Vie : 19.

Armure : 6 points de peau protégée par de solides écailles.

Modificateur aux Dégâts : +2D6.

Armes : *Coup de Queue* 35 %, dégâts 1D6+MD ; *Langue* 65 %, dégâts saisie ; *Morsure* 50 %, dégâts 1D10.

Compétences : Cracher de Façon Menaçante 60 %, Sauter 45 %, Sentir/Goûter 70 %.

Mutations, Tares et Malformations : Gigantisme (4), Myopie, Odeur Repoussante (VIR 3D6 ; affecte seulement les victimes happées par la langue et entraînées vers la gueule, Problèmes épidermiques (écailles infestées par des parasites terrestres ; se dorer au soleil et se rouler dans la poussière du désert d'Ulurah aident la créature à s'en défaire), Projection (2).

Points de Mutation : 6 (Mutation : 6). Descendant muté des iguanes. Toutes les caractéristiques et notes particulières sont à rapprocher de celles des Monstres des Etangs (HNE pp.202-203).

A moins que les aventuriers ne tardent trop à réagir, Sandreen s'en tirera avec une cheville endolorie. S'aidant à la fois de son bâton et de l'épaule vigoureuse d'un aventurier, elle achè-

Considérations Tactiques

Pour réagir rapidement, les aventuriers doivent réussir un jet d'Idée, sinon considérez que la créature bénéficie des effets de la règle optionnelle Embuscade (p.104).

Le MJ devra également relire les Règles Optionnelles suivantes (pp.100-109) : Changer d'Arme ou la Tirer du Fourreau, Combattre à Terre (suite à un coup de queue), Petites et Grandes Cibles, Repousser (suite à un coup de queue), Supériorité Numérique, et Tir à Bout Portant.

Considérez que tous les aventuriers se sont éveillés en Alcheringa en pleine possession de leurs moyens (pas d'infirmités et total de points de vie au maximum) et avec leurs équipements préférés. A moins de réussir un jet de POU x 4 %, ils s'évanouissent normalement suite à la perte d'un nombre de points de vie équivalant à une blessure grave,.

Les personnages qui meurent en Alcheringa doivent réussir un jet de CON x 5 % ou mourir réellement, mais d'une attaque cardiaque due au stress intense du cauchemar. S'ils réussissent ce jet, ils endurent néanmoins la perte définitive de 1D3 points de POU.

Au réveil, toute blessure ou mutilation onirique disparaît, à moins d'une mention particulière (cf. l'insolation dans le Désert d'Ulurah).





vera de les conduire vers Ulurah. Elle avouera cependant être perplexe, expliquant que les créatures d'Alcheringa sont toujours pacifiques, à moins d'avoir été incitées à la violence ou la colère par une volonté extérieure, ce qui est manifestement le cas dans cette mésaventure. Avec inquiétude, elle avouera ressentir une tension maligne dans l'atmosphère ambiante, et les aventuriers réussissant un jet de Chance la remarqueront aussi. Bien sûr, il s'agit de la Force Psychique qui hante la Cité Volante de Perth.

Le Figuier d'Ulurah

Quelques heures oniriques de marche plus tard, les aventuriers ne seront plus que des automates inconscients trottinant devant la jeune « bergère ». Avec une pointe de soulagement, ils constateront que le soleil semble décroître dans le ciel, jusqu'à atteindre l'horizon lorsqu'ils arriveront enfin dans les contreforts d'Ulurah. A ce moment, le soleil arborera une teinte rouge et colorera de sang le désert entier. La température s'adoucira brutalement.

L'immense rocher est de la couleur écarlate du désert et dépourvu de végétation, à l'exception de quelques arbres rachitiques suspendus à ses flancs et pointant timidement vers le ciel. Malgré sa pente et sa hauteur, Ulurah ne constitue pas un défi réel aux talents d'escalade des aventuriers, en dépit de leurs gestes mécaniques et raides qui les propulsent en dehors de ce Rêve cauchemardesque. En effet, non seulement les prises sont multiples, mais les aventuriers, sur les pentes de plus en plus éthérées du réveil, avanceront et grimperont presque inconsciemment, plus pilotés par la forte conscience de leur guide que par leur volonté propre. Mais l'heureuse sensation que tout va prochainement retrouver sa place dans l'univers est contrariée par la présence sifflante et colérique d'une conscience qui s'enfle à proximité d'eux. Sandreen accélèrera anxieusement le pas, et tels des automates, les aventuriers suivront son rythme, non sans quelque mal. Le ciel d'Ulurah se chargera en nuages et une tempête se préparera à éclater. Au bout d'une demi-heure onirique d'escalade, les vents violents fouailleront avec vigueur le visage des voyageurs, tandis que Sandreen jettera autour d'elle des regards inquiets.

Une fois les rebords d'Ulurah franchis, l'univers semblera perdre toute sa consistance pour se fondre dans les ténèbres, ne laissant plus finalement que les aventuriers et leur guide, la tempête cinglante et un isthme de rocaille rouge conduisant à un robuste figuier, auquel les derniers arpents de réalité onirique sembleront s'accrocher désespérément. Le reste ne sera plus que néant et ténèbres.

La tempête se chargera d'intonations coléreuses et un roulement de tonnerre tirera les aventuriers de leur torpeur. Ils entendront clairement la voix de leur guide leur ordonner : *«Arrachez au figuier l'une de ses feuilles, et placez-la sous votre langue. Lorsque son goût aura rempli votre bouche, mâchez-là lentement et sucez-en la sève.»* Joignant le geste à la parole, elle montrera l'exemple en prélevant une feuille sur le figuier et en la glissant entre ses lèvres.



Dès que les aventuriers auront fait de même, la structure de l'Alcheringa semblera se déchirer pour les laisser chuter sans fin, en tourbillonnant sans cesse sur eux-mêmes, dans les puits sombres du Multivers. Leur conscience s'éteindra progressivement tandis qu'ils glisseront dans un sommeil naturel. Mais en un ultime avertissement, la voix de Sandreen résonnera dans leur âme : *«Elle est sur vos traces et vous veut du mal. Prenez garde à vos corps comme à vos âmes. Adieu…»* Mais ses derniers mots ne seront qu'un souffle assourdi.

Les aventuriers se réveilleront à quelques minutes d'intervalle, conservant tout le souvenir de leur passage en Alcheringa, bien que certains détails, comme le visage de Sandreen, sembleront déjà s'estomper.

Les Ambassadeurs Européens

Désormais, le MJ peut s'en tenir au simple conflit de survie entre les aventuriers et la Force Psychique issue des esprits australiens. Mais il peut également ajouter aux péripéties de ses joueurs les événements qui suivent. En effet, il est peu probable que les aventuriers soient les seuls à mettre les pieds dans la Cité Volante alors que toutes les autorités essaient d'entrer en communication avec les étrangers, voire même se préparent à la guerre, les rumeurs d'invasion étant des plus insistantes. Le MJ décidera donc ou non d'introduire dans ce scénario des ambassadeurs européens envoyés estimer le danger ou l'intérêt de la Cité Volante, exactement de la même façon que l'Empereur Président de l'Asiacommunista a commissionné une expédition exploratrice. Si les aventuriers sont livrés à eux-mêmes, il faut que le MJ leur offre tout de même une opportunité de quitter la Cité Volante, ou alors il peut postuler qu'elle va les conduire, selon les besoins de sa campagne personnelle, en Amarekh, par exemple.

L'Arrivée de l'Ambassade

Elle peut survenir à n'importe quel instant du scénario, en particulier à un moment où les aventuriers sont en difficulté. En effet, distraite par l'arrivée de nouvelles sources d'énergie vitale, la Force Psychique les délaissera pour aller s'en prendre à des proies qu'elle espère plus facile. En tant qu'entité immatérielle, la Force Psychique atteindra les ambassadeurs bien avant que les aventuriers n'aient trouvé le moyen de communiquer avec les nouveaux venus.

S'ils ne sont pas conscients de l'arrivée des ambassadeurs, les aventuriers ne comprendront certainement pas pourquoi la Force Psychique les abandonne aussi subitement. Un jet d'Idée peut leur suggérer que de nouveaux venus ont abordé la Cité, mais il est difficile de savoir par quel côté. Néanmoins, lorsque la Force Psychique s'en prendra aux ambassadeurs, des jets réussis d'Ecouter révèleront que des clameurs guerrières résonnent entre les tours effilées de la Cité Volante. Au choix, les aventuriers peuvent décider (1) d'aller sur les lieux de la lutte et de sauver les sains d'esprit des forcenés ; (2) de s'en éloigner le plus possible s'ils ont compris la façon de procéder de l'entité spirituelle qui les harcèle, que ce soit de par leur propre expérience ou d'après les explications confuses d'Ashiro Mizumi ; (3) d'aller y jeter un coup d'oeil furtif afin d'assouvir leur curiosité, tout en restant à distance prudente.

Les événements qui se déroulent sont les suivants : après avoir abandonné les aventuriers qui constituaient un repas trop difficile, la Force Psychique se sent attirée par l'escorte guerrière de l'ambassade. L'état d'excitation de ces guerriers étant exacerbé par la découverte d'un environnement inconnu et peut-être hostile, la Force Psychique verra en eux des victimes nettement plus malléables. Pris d'une subite pulsion meurtrière incontrôlable, l'un des gardes du corps abattra froidement l'un des ambassadeurs, libérant ainsi l'énergie vitale convoitée par l'entité spirituelle. Dans une réaction de défense, les autres gardes du corps abattront immédiatement l'assassin. Forte de toute cette énergie revigorante, le vampire psychique investira de pulsions meurtrières un deuxième garde du corps qui foudroiera rapidement un autre ambassadeur avant d'être à son tour vaincu. En quelques minutes, il ne restera plus aucun ambassadeur de vivant et deux factions antagonistes s'affronteront dans les rues : les possédés et les sains d'esprits. Ces derniers se réfugieront finalement dans une construction pyramidale, flanquée de cannelures dorées verticales et s'isoleront des premiers.

Altercation avec les Forcenés

Les autres gardes du corps s'étant temporairement mis hors de portée, la Force Psychique poussera les forcenés à partir en quête des aventuriers, qu'elle n'a pas totalement oubliés. S'ils sont à proximité et contemplent les escarmouches entre les gardes du corps, la Force Psychique notera leur présence et, même s'ils sont bien cachés, lancera l'assaut de ses possédés sur eux. S'ils n'ont pas constaté l'arrivée de l'ambassade ou s'ils ont sagement préféré s'en éloigner, les forcenés écumeront la ville jusqu'à les trouver. Cela peut prendre jusqu'à 1D3 heures, voire le double si les aventuriers réussissent leurs jets en Se Cacher, Déplacement et Sagacité.

Au bout de ce laps de temps, les forcenés débusqueront les aventuriers où qu'ils se cachent. Le combat sera alors inévitable, et chaque décès renforcera l'entité psychique, qui cèdera volontiers à la gloutonnerie, surtout après plusieurs semaines de jeûne. Si les aventuriers commencent à assassiner les Perthiens, la Force Psychique les localisera automatiquement et enverra ses sbires les arrêter en moins de 2D6 rounds (le temps d'un sprint au travers des larges avenues de la Cité Volante, qui ne fait jamais que 250 mètres de diamètre).

Les possédés, à l'instar de Turik Langue-Tordue un peu plus tôt dans la journée, auront l'écume aux lèvres et les yeux injectés de sang. Ils se jetteront avec désespoir et haine mêlés sur les aventuriers, pour une ultime danse de la mort…





Considérations Tactiques

Etant donné les pertes subies par les ambassadeurs et leur scission en deux groupes distincts, considérez qu'il ne reste au mieux qu'un nombre d'adversaires égal à celui des aventuriers (Turik et Losando étant exclus). Les règles optionnelles suivantes peuvent s'avérer utiles : Assaut Désespéré, Rompre le Combat, Sans Armure, Supériorité Numérique, Surfaces Glissantes. Les forcenés sont exceptionnellement exemptés des jets de POUx4% s'ils perdent plus de la moitié de leurs points de vie, à cause de la frénésie meurtrière qui les anime.

Les Gardes du Corps des Ambassadeurs Spanyars

FOR 15	**CON 15**	**TAI 14**	**INT 10**	**POU 10**
DEX 14	**APP 12**			

Points de Vie : 15.

Armure : 1D10+1, Armure de Plaques.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bouclier Entier* 60 %, dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22 ; *Poignard* 40 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Lance Courte* 60 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Lance-feu Spanyare* 40 %, dégâts max 3D6, Portée 50 mètres, 20 tirs.

Compétences : Bagarre 75 %, Chercher 35 %, Equitation 80 %, Espanyien 20 %, Esquive 70 %, Lancer 55 %, Langue Commune 50 %.

Les Gardes du Corps des Ambassadeurs Moscoviens

FOR 15	**CON 15**	**TAI 14**	**INT 10**	**POU 10**
DEX 14	**APP 12**			

Points de Vie : 15.

Armure : 1D10+1, Armure de Plaques.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bouclier Entier* 60 %, dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22 ; *Poignard* 40 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Hache d'armes* 60 %, dégâts 1D8+2+MD, PdS 15 ; *Sonique Moscovien* 40 %, dégâts spéciaux (VIR :3D6), Portée 10 mètres, 20 tirs.

Compétences : Bagarre 75 %, Chercher 35 %, Equitation 80 %, Esquive 70 %, Lancer 55 %, Langue Commune 50 %, Moscovien 20 %.

Les Masques de Gorille Granbretons

FOR 15	**CON 15**	**TAI 14**	**INT 10**	**POU 10**
DEX 14	**APP 12**			

Points de Vie : 15.

Armure : 1D10+1, Armure de Plaques.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bouclier Entier* 60 %, dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22 ; *Poignard* 40 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Epée Large* 60 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Lance-feu granbretonne* 50 %, dégâts max 5D6, Portée 50 mètres, 20 tirs.

Compétences : Bagarre 75 %, Chercher 35 %, Equitation 80 %, Esquive 70 %, Granbreton 50 %, Idiome Secret du Gorille 50 %, Lancer 55 %, Langue Commune 50 %.

Si les choses tournent vraiment mal pour les aventuriers (leurs adversaires étant toujours capables de se servir de leurs armes modernes : lances-feu et soniques), ils peuvent être sauvés par l'intervention d'Ashiro Mizumi, ou par les autres gardes du corps réfugiés dans la pyramide.

La Fin du Cauchemar

Si les aventuriers ne sont pas parvenus d'eux mêmes à débarrasser la Cité Volante de la Force Psychique, le combat final s'en chargera à leur place, surtout si de nombreux participants y prennent part. Au cours du combat, autorisez aux aventuriers des jets d'Idée pour remarquer que la Force Psychique, présente pour son « Grand Festin», se met à scintiller de minuscules étincelles très faibles. A chaque nouvelle mort, ces lumières s'amplifieront et un frisson d'hystérie semblera parcourir la chose ainsi que ses marionnettes humaines : elle est sur le point d'éclater ! Afin de se débarrasser du trop plein d'énergie vitale, elle déchaînera sa tourmente et, dans sa panique instinctive, cessera toute emprise sur ses victimes. C'est donc dans une atmosphère cataclysmique que cette aventure connaîtra sa fin. La responsabilité de sa conclusion revient au MJ, selon les orientations qu'il compte donner à ses prochaines aventures et la façon dont ses joueurs perçoivent le drame qui se joue. Nous en esquissons ici trois différentes. D'autres sont envisageables.

Ubert Losando, ce héros

C'est une véritable tempête électrostatique qui se déchaîne sur la Cité Volante. Constatant la saturation dont est victime la Force Psychique, Ubert Losando se saisira d'une arme métallique et bondira au cœur de la tourmente, pour frapper le noyau d'énergie au centre de la nuée d'étincelles. Sur son passage, l'arme se chargera d'électricité et lorsqu'elle pourfendra le cœur de la Force Psychique, celle-ci explosera. Les dégâts dus à la détonation sont de 3D6 sur un rayon de 2 mètres. Ubert Losando ne survivra pas, laissant derrière lui Fuzzy, désormais orphelin.

Turik Langue-Tordue, l'Imprévisible

Une fois de plus illuminé, Turik sera secoué de spasmes et entrera en transes. Il verra alors quelle est la faiblesse de la chose. Se saisissant d'un court poignard, pris sur un cadavre, il entreprendra soigneusement d'égorger un à un les blessés inconscients. Les nouvelles âmes libérées seront alors absorbées par la





Force Psychique, qui éclatera comme précédemment à cause du trop plein d'énergie. Turik Langue-Tordue sera illuminé par une vision nouvelle du Million de Sphères. Sa compétence en ce domaine augmentera de 5 % et il paraîtra désormais plus fou qu'auparavant.

Ashiro Mizumi, le Droit

Seul au coeur de la tourmente désertée par les belligérants, Ashiro fait face au responsable de la disparition de ses compagnons. Ignorant la morsure cruelle de la tempête, il s'installera à genoux et se préparera au suicide rituel asiacommunistain, le seppuku. Tout au long des préparatifs, sa face boursouflée par les courants abrasifs restera sereine et paisible. Lorsqu'il succombera à son éviscération, 1D6 rounds plus tard, la Force Psychique explosera comme précédemment, à cause de son trop plein d'énergie. Les compagnons d'Ashiro et son honneur seront ainsi vengés.

Conclure

Dans tous les cas, la subite disparition de la Force Psychique rompra un équilibre délicat dans l'harmonie de la Cité Volante. Quels qu'ils puissent être, les générateurs de chaleur cesseront de fonctionner et les lumières nocturnes s'éteindront. La pluie se transformera en gros flocons, et, en moins d'une heure, recouvrira la cité d'une pellicule neigeuse. Mais surtout, la Cité Volante, qui continue sa dérive vers le Grand Océan, perdra régulièrement de l'altitude. C'est le signal de l'évacuation pour tous les survivants de cette folle aventure. Etant donné le nombre de morts qu'aura subi l'ambassade européenne, elle pourra sans peine redescendre les aventuriers sur la terre ferme. Elle disposera pour cela de son dirigeable de guerre, de deux ornithoptères granbretons, d'une demi-douzaine de faucons des steppes moscoviens, ou de tout autre moyen selon la nationalité de l'ambassade brisée.

Quelles que soient les appartenances religieuses, politiques, ou même les nationalités des ambassadeurs et des aventuriers, cette expérience sans équivalent les aura fortement rapprochés. De la camaraderie, voire de l'amitié, pourra donc s'établir entre eux. Même des ambassadeurs granbretons seront secoués dans leur conviction de supériorité, et se montreront étrangement plus humbles et moins hautains. Si leurs idéologies sont trop incompatibles, les gardes du corps survivants déposeront au plus vite les aventuriers sur la terre ferme, avant de suivre leur propre route.

Le cercle des amis des aventuriers s'est étendu et comprend désormais Ubert Losando et son chat Fuzzy, dorénavant vagabonds ; Turik Langue-Tordue, dont les élucubrations et la clairvoyance seront certainement source de nouveaux ennuis ; Ashiro Mizumi, qui soupirera auprès de son Asiacommunista natale,et qui entreprendra le long voyage de retour, au travers de l'Europe et de la mer de brumes moscovienne.

Enfin, les aventuriers auront le droit de tenter d'augmenter par expérience leur compétence Million de Sphères, événement suffisamment rare pour être souligné ici. Même s'ils n'en ont découvert qu'une facette mineure (l'Alcheringa), leur perception du Multivers a certainement évolué.

Epilogue

Plusieurs heures plus tard, la Cité Volante survolera depuis un moment déjà le Grand Océan, perdant à chaque instant un peu de sa précieuse altitude. Puis, comme trop chargée par la neige qui s'accumule inconsciemment sur ses toits et ses rues, elle se posera avec la légèreté d'un flocon dans les hautes vagues hivernales. Après avoir vaillament résisté à la colère de l'océan pendant plusieurs heures, elle succombera finalement et sombrera dans les eaux froides, engloutissant les restes d'une civilisation éclairée que les aventuriers n'auront pas eu le temps de découvrir, ni de connaître.



Un Eden en dehors du Temps

Olivier Durand





Il est possible d'adapter cette aventure à d'autres régions et époques, sous réserve de modifications peu contraignantes, mais nous préconisons fortement la période de l'ascension de l'Empire de Granbretanne. Ce scénario est destiné à des personnages ayant déjà vécu ensemble quelques aventures. Il est important qu'ils soient suffisamment expérimentés pour avoir entendu parler du Bâton Runique, voire fait connaissance avec quelques-unes de ses méthodes. Idéalement, les aventuriers ont entraperçu Orland Fank à plusieurs reprises, que ce soit dans leurs rêves ou dans la réalité (songez à la façon dont, dans les romans, le Guerrier d'Or et de Jais hante les nuits de Dorian Hawkmoon avant de lui venir directement en aide). Celui-ci peut leur avoir offert à maintes reprises son soutien indirect, sans que les aventuriers n'aient jamais pu l'approcher ni le remercier. Ainsi, ils ne seront pas choqués de le rencontrer, au début de cette aventure, et ils accepteront plus naturellement la mission dont il entend les investir. Dans tous les cas, même s'il arrivera à Orland Fank de mentionner «son maître», il ne prononcera jamais son nom, se contentant de répondre aux interrogations des aventuriers par un sourire.

Introduction

Avant la constitution du Ténébreux Empire de Granbretanne, le cousin de la Reine Brena de Hollandia, le Duc Aron de Goergeult, était un membre respecté de l'académie des sciences moscovienne d'Ishar. Ses recherches les plus extraordinaires l'occupèrent pendant une décennie entière, mais permirent l'élaboration d'un micromonde, une terre récréée à l'échelle microscopique, incarnant l'ancien Eden perdu et sur lequel devait reposer les fondations d'un nouvel âge d'or. Le savant y avait façonné les reliefs de son choix, et contrôlait les moindres caprices du climat. C'est en exprimant auprès de sa souveraine sa profonde lassitude d'exister dans un monde voué à la décadence et au chaos politique qu'il obtint de la Reine Brena le financement de ses coûteux travaux. Et parce qu'il croyait vraiment en un avenir meilleur, il s'investît totalement dans son projet utopique. En 5 285, son prototype de Sphère-Monde se révéla presque satisfaisant, malgré d'innombrables imperfections interdisant l'entretien de la vie humaine ou animale dans le micromonde ainsi créé.

Bien entendu, Aron rechercha des subventions auprès des plus grandes puissances européennes, et inévitablement, son projet titanesque fut remarqué par les savants-sorciers granbretons, qui étaient présents dans les principales académies scientifiques d'Europe, leur royaume insulaire étant encore en paix. Ils apprirent donc la nature des travaux d'Aron et de ses chercheurs, et grâce à leurs espions zélés, ils en reproduisirent tant bien que mal les plans et ramenèrent leur butin en Granbretanne. Les Ordres du Serpent et du Furet furent immédiatement saisis par le remarquable travail d'Aron, même si la finalité du projet restait, à leurs yeux, vaine et absurde. Malheureusement, les plans volés s'avéraient largement incomplets ; pour remédier à ce problème, les Seigneurs Ténébreux décidèrent de fomenter l'enlèvement d'Aron.

Dans les faits, la Granbretanne se trouva un allié inestimable en la personne du Duc Polsan de Goergeult, frère cadet d'Aron : un personnage vaniteux et corrompu, en perpétuelle quête de pouvoir, et sympathisant de la Granbretanne. Tout se déroula comme prévu, et grâce à la félonie de Polsan, Aron fût enlevé, ses compagnons de travail massacrés, son laboratoire saccagé, ses hommes d'armes tués et ses idées volées.

Conformément aux désirs de Polsan, Aron fut emprisonné dans la prison hollandienne de Weistijssel le temps que son brillant esprit vomisse son formidable savoir. Par conséquent, il fut drogué et patiemment interrogé par des Crânes et des Furets, pendant presque plus de cinq ans. Puis, en Granbretanne, les efforts conjugués de la 7ème légion du Serpent, cumulé à ceux du sulfureux laboratoire 666 des Furets, permirent la création d'un prototype granbreton de la Sphère-Monde, l'originale étant restée en possession du Duc Polsan. Hélas, ce dispositif, saturé d'imperfections insurmontables, fut oublié dans un hangar de Londra.





En 5288, l'ancien projet de Sphère-Monde réapparut de façon inattendue. En effet, un Masque de Serpent surdoué, le jeune Sic'Sigur de Syert, passa près de vingt mois à rédiger une thèse fort pertinente sur le dispositif, partageant son temps entre le prototype de Londra et l'original d'Aron, que le Duc Polsan détenait toujours en Hollandia. Après avoir analysé les faiblesses de l'original et apporté des solutions techniques ingénieuses aux problèmes laissés en suspens par tous ses prédécesseurs, Syert trouva au projet sa finalité ultime : après avoir proposé de transborder la Sphère-Monde dans un Grand Serpent, il présenta l'ensemble aux Seigneurs Ténébreux comme un dispositif capable de transporter plusieurs centaines de milliers de soldats à des vitesses impossibles sauf pour de petits nombres de voyageurs. In fine, l'Empire disposerait d'une force de frappe puissante, mobile, discrète, et capable d'intervenir rapidement dans n'importe quelle région européenne, bénéficiant d'un total effet de surprise. Il n'en fallut pas davantage pour embraser la convoitise du Roi Huon, qui lui accorda les fonds nécessaires à l'amélioration du prototype hollandien. Promu au grade de Connétable, Sic'Sigur devint ainsi le maître d'oeuvre d'un projet qui pouvait faire de la Granbretanne une force implacable, à l'heure où elle se préparait à se bâtir un empire.

Sic'Sigur s'installa presque définitivement à Den Haagst, avec la bénédiction et le soutien du Duc Polsan de Goergeult (qui avait, au passage, hérité du Duché de son frère) pour apporter les dernières modifications à la fantastique machine.

La Sphère-Monde

C'est une création fabuleuse, un véritable monde miniature, que les Seigneurs Ténébreux ont perverti pour en faire une arme de guerre imparable. Pour l'heure, elle se trouve entreposée dans un Grand Serpent (voir le Loup Blanc p.44, supplément pour Stormbringer) basé à Den Haagst, en Hollandia. Pour assurer sa protection, ce navire est escorté par une flotte permanente de huit croiseurs granbretons.

Le fonctionnement de la Sphère-Monde est méticuleusement surveillé par trois savants-sorciers granbretons. Quant au Grand Serpent, il a été baptisé du nom de Syert, en hommage au maître d'oeuvre du projet. Lorsque débute cette aventure, la Sphère-Monde voit le début de son utilisation militaire. Elle abrite donc, réduits à une échelle microscopique, plus de 75 000 soldats masqués encadrés par des chefs de meutes, des commandeurs et même quelques connétables. On trouve ainsi mêlées dans la Sphère-Monde quelques légions de Taureaux, de Tigres, de Vautours, de Lions, de Loups, de Morses, de Buffles et de Taupes, ainsi que des Visons et presque 100 000 esclaves. Ceux-ci sont d'origine granbretonne ou européenne, capturés la plupart du temps en Scandie, en Moscovie, en France ou plus récemment en Hollandia.

Dans la Sphère, les Granbretons ont tenté de recréer le modus vivendi de leur Londra natale, au travers de leur plus ambitieuse campagne d'esclavagisme à ce jour. Il leur a en effet fallu une main d'oeuvre considérable pour cultiver les champs permettant de nourrir toutes les troupes embarquées dans la Sphère-Monde, mais aussi pour ériger Huona (il s'agit d'une copie réduite de la sordide Londra, à qui il manque la démesure et la folie ainsi que le génie de centaines de générations d'architectes visionnaires et tourmentés). Techniquement parlant, l'objectif de la Sphère-Monde est parfaitement atteint, car elle va permettre, dans les prochains mois, à des dizaines de milliers de combattants de voyager en même temps à des vitesses jadis inconcevables pour des troupes aussi vastes. En outre, n'ayant pas à subir la fatigue d'un long voyage, les soldats de la Sphère conserveront une forme physique parfaite, ce qui en fera des adversaires encore plus redoutables.

La Sphère-Monde aurait déjà été impliquée dans l'une des conquêtes granbretonnes sans l'absolu nécessité de nourrir des troupes aussi nombreuses. Dans cette optique, les immenses champs de la Sphère-Monde sont exploités par des milliers desclaves, l'objectif étant que le micromonde acquière au plus tôt une autonomie alimentaire totale.

Petite Notion d'Equité et d'Entropie

En ce moment, l'existence de la Sphère-Monde suscite un grave déséquilibre du Multivers. Ce monde, bien que factice, n'en est pas moins tangible. Par son ampleur et sa création d'origine scientifique, il est devenu l'un des plus puissants ouvrages de la Loi du Multivers. Sa genèse est donc à l'origine d'un grave trouble des lois fondamentales du Million de Sphères et, avant qu'un déséquilibre irréparable ne survienne, la Balance Cosmique cherche à le détruire.

C'est pourquoi, à l'origine, le micromonde était bouleversé par de féroces tempêtes sporadiques et des catastrophes naturelles de tous poils, échappant même au contrôle d'Aron, et en faisant un monde impropre à la vie. Ces désastres auraient également décimé les légions des Seigneurs Ténébreux si Sic'Sigur de Syert n'avait découvert le Terrastabilisateur, une sorte de menhir cristallin bigarré, pulsant au rythme d'un cœur. Cette pierre, centre d'équilibre du micromonde, permet son maintien dans notre univers, hors du champ naturel des probabilités, violant ainsi la nature du Million de Sphères.

Les observations de Syert établirent également que les terribles cataclysmes et la cadence de battements du menhir étaient intimement liées. Plus cette dernière était saccadée ou rapide, plus la Sphère était soumise à des dérèglements climatiques et à des catastrophes naturelles. Mais la plus formidable découverte de Syert fut que les pulsations du Menhir et les battements du coeur d'Aron était parfaitement synchrones. Lorsque le Duc déchu était torturé ou mal nourri, les répercussions sur les conditions de vie dans la Sphère-Monde était immédiates et dramatiques. Syert décida donc de maintenir Aron dans une hébétude droguée, réglant ses pulsations cardiaques à 50 battements par minute, établissant ainsi une zone de stabilité climatique dans le micromonde. Il s'attache aujourd'hui à comprendre, sans grand succès, comment une telle symbiose entre la Sphère-Monde et son créateur a été possible, et comment la briser, la Sphère-Monde devant impérativement survivre à son créateur.





Bien entendu, Aron de Goergeult, pièce maîtresse du projet ignore tous ces détails, et au cours de cette aventure, au fur et à mesure qu'il sortira de sa léthargie, la Sphère-Monde subira les sautes d'humeur du duc déchu, et deviendra un véritable enfer pour les légions et les esclaves qui la peuplent.

Cadre Historique de l'Aventure

Depuis la félonie du Duc Polsan, qui a hérité des terres et des richesses de son frère après la «mort» de celui-ci, la situation politique de la Granbretanne a évolué dans le sens où elle s'est investie dans la pacification de l'Europe. Pour commencer, ses légions masquées se sont affaiblies au cours de la campagne de Scandie, avant de se disperser encore sur les fronts moscovien et français.

Au début de l'été 5 290, alors que la Granbretanne se préparait tranquillement à la conquête de la Hollandia, l'Ordre du Papillon prit l'indésirable initiative d'un assaut sur le palais royal d'Amsterdam. Celui-ci fut conquis au bout d'une funeste nuit de combats féroces par les soldats ailés. La Reine Brena fut alors capturée et emmenée en Granbretanne pour y subir mille sévices pour le plus grand plaisir de la cour d'Huon ; mais au lieu de l'accueil triomphant attendu par les généraux Papillons, ces derniers affrontèrent la colère impitoyable de leur Prince Eternel, qui ordonna in peto la dissolution de leur ordre et les déclara hors-la-loi. En effet, Huon comptait offrir au peuple hollandien, parmi les plus brillants et civilisés dEurope, une alternative autre que l'esclavage. Mais l'attaque éclair des Papillons et le sac odieux de la capitale interdisait toute marche arrière ; c'est donc sous prétexte d'une affaire de piraterie commerciale (voir HNE page 213) que Huon se résolut à déclarer la guerre à la Hollandia, dont la souveraine était déjà entre ses mains.

La campagne de Hollandia, bâclée, est donc désormais portée à bout de bras par Adaz Promp du Chien, afin que Shenegar Trott et le Baron Meliadus puissent se lancer prochainement à l'assaut de la Germanie, dans des conditions qui promettent d'être à peine satisfaisantes. Celles-ci pousseront les Loups aux extrémités atroces décrites p.173 de HNE, scellant la terrible réputation de l'Empire de Granbretanne.

En automne 5 290, époque de cette aventure, nous sommes quelques mois avant le début de la campagne de Germanie, et la Hollandia nest pas totalement soumise. Les armées rebelles, bien que vaincues, continuent à s'opposer au régime de l'Empire de Granbretanne, qui se sert du Duché du Duc Polsan de Goergeult comme quartier général d'intervention. En partie parce qu'il renferme une arme décisive pour le futur de l'empire, le port de Den Haagst est devenu la principale place forte de la Granbretanne depuis l'assaut de l'Ordre du Papillon sur la capitale. Mais pour de nombreux Hollandiens, le Duc Polsan n'est rien d'autre qu'un traître à sa patrie, qui s'est vendu auprès des Masques de Bête pour le sceptre illusoire du pouvoir. En effet, depuis la disparition de la Reine Brena, il ne règne que sous la tutelle d'un conseil de masques.

Préliminaires

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il apparaît nécessaire de faire quelques présentations. Vous trouverez ci-dessous des informations inédites sur la Hollandia septentrionale, ainsi que les principales personnalités que vous retouverez dans ce scénario. D'autres, plus secondaires, apparaîtront ponctuellement, au gré des besoins.

Gros Plan sur la Hollandia Septentrionale

C'est dans cette région verdoyante que se déroule l'aventure qui vous est proposée. Pour davantage d'informations sur la Hollandia, reportez-vous à Hawkmoon NE pp. 30-31. Il est à noter qu'à l'époque de l'aventure, la Hollandia se trouve sans dirigeant, la Reine Brena ayant été déportée en Granbretanne, suite à son enlèvement par l'Ordre du Papillon, et le Duc Polsan de Goergeult assurant l'intérim avec un conseil composé de Masques granbretons.

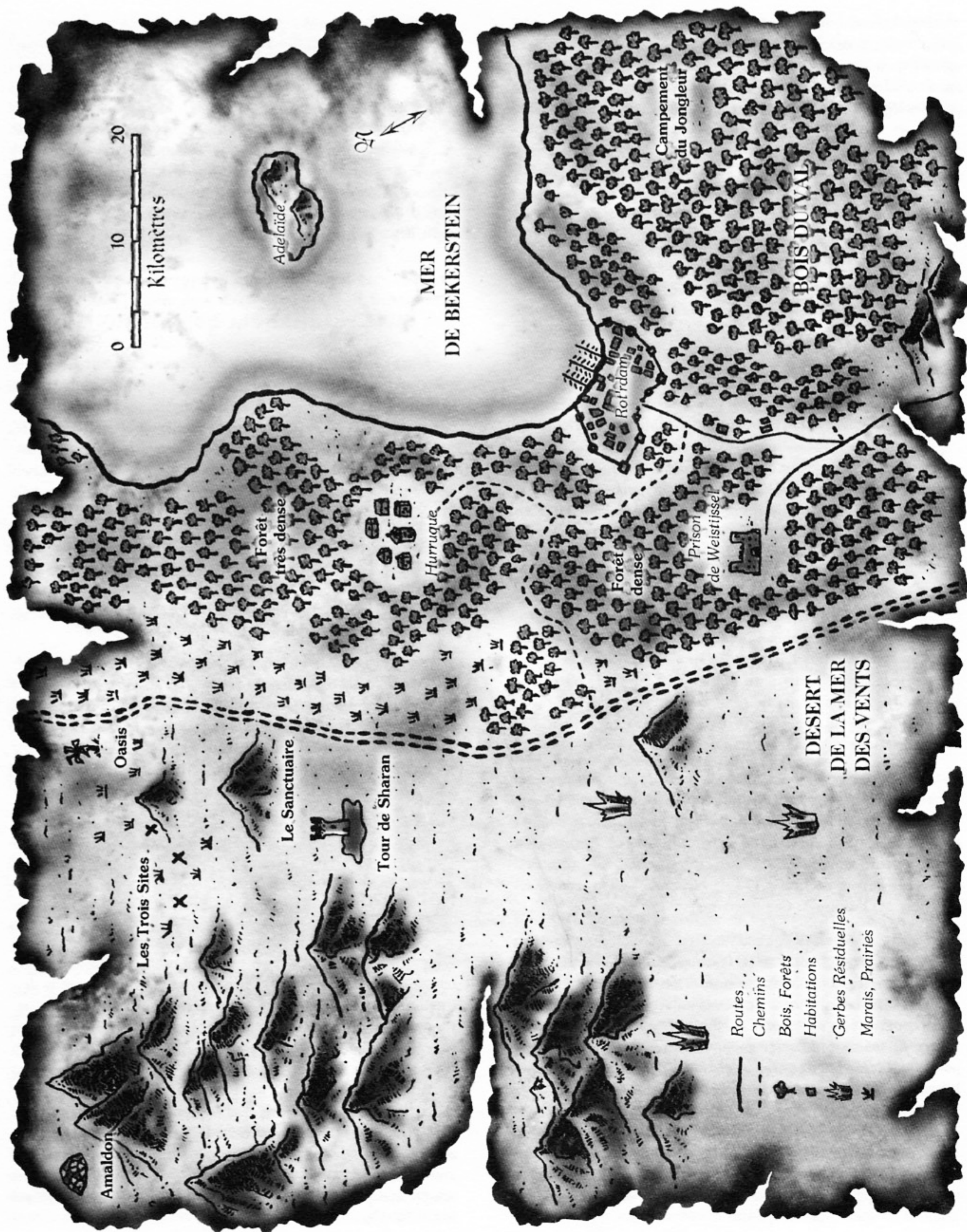
Bien sûr, la légitimité de Polsan et de son conseil ténébreux est mise en doute par les armées rebelles qui, bien que brisées, essaient malgré tout de tenir tête à l'envahisseur. Malheureusement, sans assistance alimentaire et sans renfort, elles sont menacées de dissolution définitive.

Le paysage de la Hollandia est constitué de nombreux polders, parcelles de terres arrachées à la mer, et entretenues par des digues et des moulins à vent, qui pompent l'eau excédentaire pour la rejeter dans des canaux donnant dans la mer. Le folklore hollandien assure que l'entretien de tout cet ingénieux système est assuré par le Petit Peuple des Polders. Mais soit il s'agit d'une pure invention, soit le Petit Peuple est d'une timidité exceptionnelle, car aucun érudit étranger n'a jamais pu attester son existence, ni n'a été encouragé à le faire par le gouvernement du pays.

Rot'rdam

Rot'rdam exsude le parfum amer d'une cité occidentale qui subit le joug impérial depuis quelques mois. L'affaissement du territoire, la rupture des digues délimitant les polders, et la destruction des moulins à vent des Anciens font que l'océan a reconquis une large portion de territoire à la Hollandia, entraînant la création de la mer de Bekerstein. Anciennement, Rot'rdam était la capitale du Duché d'Aron de Goergeult, mais depuis sa disparition mystérieuse, il y a plus de cinq ans, c'est son frère cadet, Polsan, qui en a pris la direction. Sa collaboration avec l'envahisseur étant insultante pour le peuple hollandien, le Duc est obligé de légitimer sa position par la force. Concentrant son armée ducale dans son fief personnel, il bénéficie du soutien des armées masquées de Granbretanne pour affirmer son autorité sur le Duché d'Aron.





Un Eden En-Dehors du Temps



Weistijssel

Cette prison dresse ses impressionnantes fortifications à 15 kilomètres au sud ouest de Rot'rdam. Depuis la conquête granbretonne, ses cellules regorgent de rebelles ou de criminels, en attente de déportation ou d'exécution. Des centaines d'esclaves transitent également par ses murs chaque jour, ainsi que la majorité des richesses pillées en Hollandia. Remarquablement gardée, la prison a déjà repoussé plusieurs assauts des armées rebelles qui espéraient libérer les prisonniers et gonfler leurs rangs anémiques. Sans succès.

Dans le plus profond des caveaux de la prison, si bas sous terre que seule une poignée de geôliers se souviennent encore de son existence, se trouve une cellule très particulière, où un mystérieux individu, porteur d'un Masque de Fer, a été surveillé avec la plus grande attention pendant plus de cinq ans. Des érudits et des tortionnaires de Granbretanne l'y ont patiemment torturé et interrogé au cours de ces années, avec la bénédiction du Duc Polsan de Goergeult.

Den Haagst

Il s'agit du bastion du Duc Polsan de Goergeult, capitale des Deux-Duchés de Goergeult depuis qu'il a hérité des terres de son frère aîné, disparu dans des circonstances troubles et dramatiques. De tout temps, le Duc a exprimé sa sympathie envers le royaume granbreton, allant jusqu'à accueillir dans sa garde ducale une légion masquée. La rade de Den Haagst abrite plusieurs navires de Granbretanne, qui n'ont presque jamais quitté le port. Ils n'en sont pas moins le motif de la guerre entre la Hollandia et la Granbretanne, puisque cette dernière a accusé la flotte hollandienne d'avoir piraté cette flotte prétendument «commerciale». Il s'agit bien sûr d'un faux prétexte, les croiseurs n'ayant pas quitté les eaux du port depuis presque deux ans…

Principaux Personnages

Les paragraphes suivants détaillent les caractéristiques des principaux personnages de l'aventure.

Duc Aron de Goergeult/Masque de fer

Cousin de la Reine Brena, le Duc Aron de Goergeult était le maître de la région la plus industrieuse de Hollandia, source de bien des progrès et des richesses du royaume, ce qui lui valait une position dominante à la cour de la Reine. S'il n'avait disparu dans des circonstances troubles, il aurait légitimement occupé la position de monarque sur le trône hollandien resté vacant depuis l'assaut de l'Ordre du Papillon. Mais malheureusement, c'est son sinistre cadet, Polsan, qui occupe désormais cette charge, appuyé par les tyranniques légions masquées.

Cela fait plus de cinq ans qu'Aron, victime de son frère, est incarcéré à Weistijssel, aussi, aujourdhui, tous les Hollandiens sont persuadés de sa mort. Les artisans de Granbretanne lui ont confectionné un masque d'acier, de façon à dissimuler ses traits populaires. Basée sur des technologies volées aux Anciens, sa serrure en forme de triangle nécessite un instrument spécifique, par ailleurs capable d'ouvrir presque n'importe quelle serrure du Tragique Millénaire. Quatre de ces clefs ont été réalisées dans le cadre de cette affaire, mais il est probable, étant donné leur capacité à ouvrir la plupart des serrures, que d'autres soient au service des espions de la Granbretanne. Ainsi, Kalan de Vitall, Taragorm, Sic'Sigur de Syert et Polsan de Goergeult en possèdent chacun une.

Aujourd'hui encore, Aron reste l'un des personnages emblématiques de la Hollandia. Jadis, au cours d'un sanglant conflit qui l'opposa à son cadet, toujours désireux d'accroître sa propre influence, Aron jura sur le Bâton Runique de se venger d'un crime odieux perpétré par son frère, malgré l'ordre de la Reine de cesser définitivement toute querelle (elle fut obligée de leur retirer la bande mitoyenne de leurs duchés, la confiant à un Marquis dont l'unique charge était d'empêcher les armées ducales de se rencontrer ; sans frontière commune, les incidents entre les deux frères cessèrent, mais la rancune demeura). Ce serment est un des fils conducteurs du scénario et explique l'implication du Bâton Runique en toile de fond, renforcée par le trouble du Multivers causé par la Sphère-Monde.

Ci-dessous, les nombres entre parenthèses reflètent la sous-alimentation et le manque d'exercice (tant mental que physique) dont a été victime Aron lors de sa longue détention à Weistijssel. Tous ses scores de compétences sont à diviser par deux, afin de refléter cet état.

Duc Aron de Goergeult, alias Masque de Fer

FOR 12 (06)	**CON 10** (05)	**TAI 14** (11)	**INT 22** (11)
POU 13 (07)	**DEX 14** (07)	**APP 13** (07)	

Points de Vie : 12 (08).

Armure : aucune.

Alliance : +55, -2

Modificateur aux Dégâts : +1D4 (aucun).

Armes : *Pistolet à rouet* (antiquité) 42 %, dégâts 2D6+2, Portée 40 mètres, PA 6, Autonomie 1 tir ; *Rapière* 73 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15. Masque de Fer ne possède aucune arme ou armure ; ses compétences de combat ne sont jointes qu'à titre d'exhaustivité car il sera trop faible tout au long du scénario pour entreprendre une quelconque action difficile.

Compétences : Anglais Archaïque 64 %, Art (Etiquette et Protocole) 104 %, Artisanat (Ebénisterie) 72 %, Equitation 55 %, Europe du tragique Millénaire 30 %, Evaluer 55 %, Hollandien 84 %, Langue Commune 110 %, Maîtrise Technologique 98 %, Monde Ancien 44 %, Piloter [Héloptère] 55 %, Sagacité 48 %, Sentir/Goûter 40 %.

Expertises Scientifiques : le MJ est libre de décider si les conditions de détention d'Aron, suite à son interrogatoire sans fin et les multiples drogues qui l'ont abruti, ont ou non purgé sa mémoire de tous secrets technologiques et savoirs scientifiques. L'expertise dAron dans la mise en oeuvre des héloptères ou de la Sphère-Monde dépend directement de ses compétences Piloter [Héloptère] et Maîtrise Technologique.



Duc Polsan de Goergeult

Frère cadet d'Aron, Polsan de Goergeult est un parvenu, un arriviste, avide de pouvoir et de puissance. Toute sa vie, il a souffert d'être dans l'ombre permanente de son aîné à la cour d'Hollandia. La Granbretanne lui a offert l'opportunité de renverser la vapeur et c'est avec fougue qu'il s'est jeté dans un complot contre Aron. Maintenant, Polsan ne peut plus faire machine arrière. Il est prêt à tout pour atteindre son but, et son visage dément, ses yeux furibonds, sa hargne et la violence de ses harangues en font un adversaire terrible. Polsan incarne le mal sous une forme pernicieuse et rampante. Il a sacrifié à son ambition tout ce qu'il y avait de bon en lui. Aujourd'hui, Polsan s'estime arrivé au bout de ses peines et a accédé aux plus hautes marches du pouvoir sous la tutelle d'un Conseil Ténébreux. Il pense manipuler ses alliés insulaires, mais n'est en fait qu'un pantin trop gourmand, appelé à disparaître.

La plus violente querelle qui l'a opposé à son frère, habituellement indulgent et tolérant, a eu pour origine le massacre de plusieurs familles de paysans d'Aron, accusés par Polsan d'avoir braconné sur ses terres. Sans même consulter son frère, Polsan mis à sac le village des braconniers, et ordonna plusieurs exécutions sommaires, qui furent interprétées par Aron comme une infraction à ses droits et devoirs seigneuriaux. Le jugement de la Reine, en défaveur de Polsan, ne suffit pas à calmer le courroux d'Aron, qui prêta serment sur le Bâton Runique de se venger de cette vilenie.



Duc Polsan de Goergeult, Allié des Seigneurs Ténébreux

FOR 14 **CON 13** **TAI 17** **INT 15** **POU 17**
DEX 16 **APP 12**

Points de Vie : 15.

Armure : 1D6+2, cotte de maille.

Alliance : +8, -72

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Pistolet feu* (prototype granbreton unique) 86 %, dégâts 3D6, Portée 50 mètres, Autonomie 10 tirs ; *Rapière* 73 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Stratégie et Tactiques Militaires) 41 %, Art (Etiquette et Protocole) 112 %, Art (Intriguer) 58 %, Chercher 32 %, Déplacement Silencieux 45 %, Ecouter 62 %, Eloquence 82 %, Equitation 72 %, Esquive 35 %, Europe du Tragique Millénaire 35 %, Evaluer 45 %, Marchander 65 %, Orientation 74 %, Piloter [Héloptère] 54 %, Sentir/Goûter 40 %.

Igor Olvitis, dit Jongleur

Personnage au grand coeur, extravagant, joueur et malheureusement vénal, il a tout du clown et sa culture est largement imprégnée de la philosophie des gens du voyage. Jongleur est âgé d'une quarantaine d'années. Il est vêtu d'un manteau de fourrure trop grand pour lui et porte de longues bottes d'équitation noires. Son visage est mangé par une barbe rousse à peine entretenue, le tout relevé par la pureté de ses yeux bleus, vifs et acérés. Igor est issu d'une famille importante comptant pas moins de 16 frères et soeurs (et sûrement davantage) qui écument les pays.

Cette grande famille constitue un potentiel considérable. Par exemple son frère Sacha Olvitis est sorcier à ses heures, sa soeur Simia officie dans une maladrerie, tandis que son frère Eusèbe est mendiant à Rot'rdam, etc.

Sa dextérité et son habileté au maniement des dagues font d'Igor un personnage réputé. C'est également l'un des voleurs, détrousseurs, escrocs et cambrioleurs les plus recherchés d'Hollandia. Bien que sa tête soit mise à prix, peu de chasseurs de primes cherchent à le capturer ou l'abattre. En effet, tel un Robin des Bois du futur, il a pris l'habitude de reverser une partie de ses bénéfices aux nécessiteux de la Hollandia septentrionale. Il ne s'agit cependant pas de pur altruisme, car en retour, il reçoit complicité, hébergement et assistance lorsqu'il prépare ses mauvais coups…

Igor Olvitis, alias Jongleur

FOR 15 **CON 15** **TAI 11** **INT 15** **POU 18**
DEX 19 **APP 17**

Points de Vie : 13.

Armure : 1D6-1, cuir souple.

Alliance : +42, -53

Modificateur aux Dégâts : +1D4.





Armes : *Dague* (MD ou MG) 94 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15 ; *Dague de Lancer* 81 % 1D4+1/2MD, Portée 10 mètres ; *Rapière* 73 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Clownerie) 94 %, Artisanat (Cabriole) 91 %, Artisanat (Ventriloquie) 82 %, Chercher 99 %, Crocheter 77 %, Déguisement 66 %, Déplacement Silencieux 91 %, Ecouter 106 %, Equitation 88 %, Esquive 112 %, Grimper 84 %, Sauter 97 %, Se Cacher 99 %, Sentir/Goûter 55 %.



Asmodia, Capitaine de la Garde Ducale de Polsan

Cette belle guerrière, sauvage et secrète, est devenue la concubine et le garde du corps du Duc Polsan de Goergeult, qui lui voue une affection purement concupiscente. Néanmoins, ses assauts répétés ont porté ses fruits, puisque la jeune femme porte depuis quatre mois son enfant. Il s'agit d'un secret qu'elle garde jalousement. Asmodia elle-même est incapable d'expliquer pourquoi elle aime tellement le Duc Polsan. Il s'agit d'un être vil et fourbe, sans aucune douceur et dont l'âme n'a rien à envier à la noirceur des puits des Enfers. Mais elle ne peut se détacher de son service, et chacune de ses pensées vont vers son sombre maître. A sa façon, Asmodia est damnée et tragiquement désespérée par son incapacité à contrôler ses sentiments.

Cavalière émérite, Asmodia voue une passion particulière aux chevaux. Ils sont son réconfort et sa façon de garder son équilibre mental. De façon générale, elle respecte plus facilement la plus modeste vie animale que celle de l'homme.

Asmodia, Guerrière et Concubine Tourmentée

FOR 15 **CON 16** **TAI 15** **INT 16** **POU 14**
DEX 17 **APP 15**

Points de Vie : 16.

Armure : 1D6+2, cotte de maille avec casque ouvert.

Alliance : +17, -62

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Arbalète Lourde* 82 %, dégâts 2D6+2, Portée 80 mètres, PA 4 ; *Epée Courte* (MD) 90 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Epée Courte* (MG) 86 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 20.

Compétences : Chercher 54 %, Ecouter 65 %, Esquive 81 %, Equitation 104 %, Europe du Tragique Millénaire 47 %, Grimper 74 %, Hollandien 32 %, Langue Commune 80 %, Monde Naturel 45 %, Orientation 61 %, Pister 42 %, Sagacité 30 %, Sentir/Goûter 25 %.

Jasen, Pilote Corbeau Attaché au Commandeur Néon de Swansea

Jasen est un remarquable pilote granbreton, vétéran des guerres de Scandie et des batailles de Moscovie. Issu de la Légion Ailée (voir Tatou n°3), sous laquelle il a fait ses armes, Jasen vient d'intégrer le tout nouvel Ordre du Corbeau, qui consacre le courage et la maîtrise des pilotes de Granbretanne. Son heaume dissimule un visage défiguré, cruel témoignage d'un accident d'ornithoptère (à bord d'une des légendaires Vouivres !) survenu au cours d'une tempête scandine.

Outre assurer le transport logistique de Néon de Swansea et de ses hommes, Jasen est le copilote du Duc Polsan à bord de l'appareil créé par Aron : l'héloptère. Officieusement, il est chargé d'évaluer l'intérêt militaire de cet appareil, qui n'a jamais existé qu'en trois prototypes, issus de l'imagination fertile du Duc Aron (Polsan a perdu le sien après un malencontreux accident dont il s'est sorti indemne ; à la «mort» de son frère, il s'est approprié le sien, en guise de remplacement ; le troisième avait été offert à la Reine Brena, mais il fut détruit par les Papillons lors de la prise du palais d'Amsterdam). Son jugement est que ces aérostats sont tout juste bons à faire du transport plaisancier, et qu'ils sont dépourvus de toute capacité tactique ou militaire. Bref, la technologie aérienne granbretonne reste la meilleure à ce jour.

Jasen, Masque de Corbeau et Pilote dElite

FOR 14 **CON 15** **TAI 14** **INT 16** **POU 13**
DEX 15 **APP 04**

Points de Vie : 15.

Armure : 1D6-1, cuir souple et masque de Corbeau.

Alliance : +00, -34





Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Courte* 55 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 20.

Compétences : Chercher 86 %, Ecouter 42 %, Esquive 45 %, Granbreton 80 %, Langue Commune 80 %, Maîtrise Technologique 55 %, Idiome Secret du Serpent 75 %, Idiome Secret du Corbeau 32 %, Marchander 77 %, Orientation 91 %, Piloter [Ornithoptère] 92 %, Piloter [Héloptère] 46 %.

Expertise Scientifique : La Légion Ailée était constituée de Masques de Serpent à l'esprit aventureux, à l'instar de Jasen, avant d'être détachée de l'Ordre du Serpent pour devenir l'Ordre du Corbeau. De son passé de Masque de Serpent, Jasen n'a pas éprouvé le désir de conserver autre chose que quelques connaissances utiles, ayant trait aux disciplines mécaniques, tel que Mécanisme à Ressorts ou Moteur à Combustion Interne.

Néon de Swansea, Commandeur de la Mante

Néon est un homme fier et sûr de lui, un authentique loup solitaire et taciturne. Il a passé plusieurs années en faction à 122 mètres du Globe-Trône du Prince Eternel, à Londra. Cela reste son meilleur souvenir de soldat, en dépit de ses glorieux états de service.

En effet, il s'est illustré au cours des guerres de Scandie et de Moscovie, ce qui lui a permis de grimper rapidement les échelons de son Ordre ; grâce à son intelligence froide et calculatrice, il porte désormais le titre de Commandeur de l'Ordre de la Mante.

Néon de Swansea cache avec difficulté son mépris pour Polsan. Il estime que la surveillance de ce ladre est une tâche particulièrement ingrate étant donnée sa carrière irréprochable et il attend impatiemment que les forces granbretonnes en Hollandia soient suffisantes pour que le trône se sépare de cette encombrante marionnette avec qui les relations sont faussement cordiales.

Néon de Swansea, Commandeur de la Mante et Agent Spécial du Globe-Trône

FOR 17 CON 17 TAI 17 INT 14 POU 14
DEX 14 APP 11

Points de Vie : 17.

Armure : 1D10+2, plaques granbretonnes (couleur de jade) et masque de Mante.

Alliance : +00, -67

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Epée Longue* (2M) 116 %, dégâts 2D8+MD, PdS 18 ; *Lance-Feu Granbretonne* 101 %, dégâts 5D6 maximum, Portée 50 mètres, Autonomie 20 tirs.

Compétences : Art (Tactiques et Stratégies Militaires) 65 %, Baratin 94 %, Chercher 105 %, Ecouter 82 %, Eloquence 83 %, Equitation 97 %, Esquiver 102 %, Granbreton 70 %, Idiome Secret de la Mante 70 %, Langue Commune 70 %, Sentir/Goûter 88 %.

«Torche», Artisan de la Guerre et Masque de Dragon Attaché au Commandeur Néon de Swansea

Caparaçonné dans une armure lourde intégrale, Torche ressemble à un char d'assaut invulnérable ; son hideux masque de vouivre grimaçant ajoute encore à son aspect terrifiant. Lui-même a la peau du visage et des mains rituellement brûlée par les flammes, depuis sa possession par l'Esprit de l'Ordre.

Au combat, Torche utilise son lance-flammes avec une adresse certaine. Il affectionne sa «rôtissoire» et se plaît à prélever régulièrement quelques lambeaux de chair calcinée sur ses malheureuses victimes, afin de s'en repaître. Dépravé et psychopathe, ce sont ses semblables qui feront la terrible réputation du Ténébreux Empire dans les prochains mois et années.

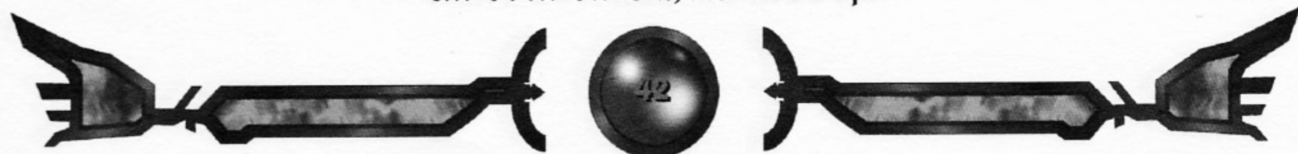
L'Ordre du Dragon ; le Souffle d'Huon

La légion du Dragon compte parmi les unités d'artillerie au format le plus réduit. Peu de guerriers peuvent se targuer d'appartenir à cette unité de fantassins lourds : l'ordre ne rassemble pas plus d'un millier d'hommes.

Il fut fondé près d'un demi siècle auparavant, sur la requête express du Grand Maître de la Belette et avec l'assentiment de l'Empereur Huon. Dirigée par le très jeune Duc Pra Flenn de Lakadesh, c'est probablement l'une des légions dotées des armes les plus dévastatrices, puisque uniquement composées de lance-flammes. Bien que reconnus comme redoutables, ces soldats masqués n'ont pas encore réussi à s'imposer à Londra et il est probable que cet ordre ne soit en fait que la réalisation éphémère d'un des rêves du Roi Huon.

Quoiqu'il en soit, les Masques de Dragon portent de lourdes armures de plaques cuivrées, équivalentes à celles des guerriers de l'ordre du Lion (absorption 2d6+2, 2D6 sans heaume). La partie dorsale de ces armures est munie dune vingtaine de capsules détachables qui constituent l'alimentation en combustible du lance-flammes (pour une autonomie de 20 tirs).

Le supplément «Atlas de l'Europe du Tragique Millénaire» (sortie prévue en 1998), détaillera cet Ordre.





«Torche», Masque de Dragon Psychopathe

FOR 15 **CON 15** **TAI 10** **INT 11** **POU 18**
DEX 14 **APP 07**

Points de Vie : 13.

Armure : 2D6+2, armure de plaques lourde cuivrée et masque de Dragon.

Alliance : +00, -93

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Large* 45 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Lance-Flammes* 85 %, dégâts 3D6, Portée 5 mètres, Autonomie 20 tirs. Consultez la Table des Engins de Guerre (HNE p.101).

Compétences : Art (Stratégie et Tactiques Militaire) 25 %, Chercher 47 %, Equitation 40 %, Esquive 35 %, Granbreton 55 %, Idiome Secret du Dragon 55 %, Langue Commune 55 %, Natation 00 %, Sauter 50 %, Sentir/Goûter 85 %.

Braïtak, Maître d'Esclaves

Dans le micromonde d'Aron, Braïtak est un maître d'esclaves de naissance granbretonne au service d'un Commandeur du Taureau nommé Jaelrnus, dont il encadre la quinzaine d'esclaves. En fait, Braïtak est chargé de la gestion des ressources (tant financières qu'humaines) de Jaerlnus, et doit contribuer à la cérémonie d'anniversaire de Huon (voir «Un Monde dans ce Monde») en fournissant quatre esclaves. Physiquement, Braïtak est grand et sec, et il jouit d'une cinquantaine athlétique. Un tatouage indélébile bleu sur sa face et son fouet l'identifient comme un maître d'esclaves influent.

Malgré sa position d'esclave, l'éminence de ses fonctions et la confiance que le Commandeur du Taureau lui accorde font qu'il lui est possible, dans certaines conditions particulières, d'imposer son autorité aux simples masques de Bête du trône granbreton ! En jouant régulièrement cette carte dangereuse, Braïtak est déjà parvenu à soustraire une douzaine d'esclaves à la vindicte des Crânes et d'autres Masques granbretons. De fait, Braïtak a plusieurs ennemis, surtout parmi les Crânes, et beaucoup attendent avec impatience le jour où Jaerlnus se lassera de son serviteur, ou encore l'occasion d'un «accident» irréprochable.

En toute occasion, Braïtak donne l'impression d'être un salaud cruel et violent avec «ses» esclaves. Il entretient un masque délibérément inhumain, mais en fait, il se trouve dans une situation si délicate qu'il ne peut agir autrement pour entretenir sa mascarade et continuer à sauver quelques vies humaines de la décadence granbretonne. Il s'agit d'une quête personnelle au sujet de laquelle il est improbable qu'il révèle quoi que ce soit aux aventuriers, à moins que ceux-ci ne fassent un premier pas significatif.

Braïtak, Maître d'Esclaves Granbreton

FOR 14 **CON 12** **TAI 15** **INT 16** **POU 12**
DEX 18 **APP 11**

Points de Vie : 14.

Armure : aucune.

Alliance : +42, -27

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Fouet* 102 %, dégâts 1D3-1, PdS 4 (portée 5 mètres). Cette arme n'est pas destinée à la parade et accumule les points de dégâts reçus lors des parades, jusqu'à rupture.

Compétences : Bagarre 78 %, Chercher 55 %, Déplacement Silencieux 65 %, Ecouter 50 %, Esquive 81 %, Granbreton 32 %, Langue Commune 80 %, Médecine Rudimentaire 74 %, Sagacité 42 %, Sentir/Goûter 42 %.

Valses de Masques

Les aventuriers sillonnent les routes de l'Europe, en quête de nouvelles aventures ou au contraire d'un repos bien mérité, lorsqu'ils s'égarent sur un sentier désuet. Après quelques heures d'errance, ils rencontrent un gaillard nonchalant, aux yeux bleus, gigantesque et rougeaud, vêtu du tartan traditionnel des Orkneys, posément assis au pied d'un grand arbre très feuillu. Il s'agit d'Orland Fank. Ce serviteur du Bâton Runique engagera naturellement la conversation : *«Messires, salutations, je me nomme Fank, Orland Fank. Ça fait déjà plusieurs heures que je vous attends, et je commençais à croire que vous vous étiez perdus.»*

Le gigantesque bonhomme commencera ensuite un monologue enjoué au cours duquel il ne manquera pas de vanter les exploits les plus valeureux des aventuriers, surtout ceux dont il n'est pas censé avoir connaissance. Puis il abandonnera son large sourire pour un air sévère et un ton grave : *«J'ai une mission très particulière à vous proposer, et je recherche les valeureux capables de la mener à bien. Nos routes se sont croisées à quelques reprises déjà, et je vous soupçonne d'être de la trempe nécessaire pour son accomplissement. L'affaire est simple : il s'agirait pour vous de libérer un prisonnier qui doit être prochainement transféré de la prison hollandienne de Weistijssel, près de Rot'rdam, pour la capitale de Granbretanne, en passant par le port hollandien de Den Haagst. Je ne puis vous donner le nom du détenu, faute de le connaître à l'heure actuelle, mais je sais que les traits de son visage sont dissimulés par un masque d'acier, et qu'il ne pourra que vous être reconnaissant de le libérer. Je n'en sais pas davantage, si ce n'est qu'il a une importance capitale dans les plans actuels des Seigneurs Ténébreux, qui étendent lentement leur domination sur l'Europe occidentale. Hum... les Granbretons. Ne vous y trompez pas, leur ambition est démesurée, et vous pouvez être assurés que malgré les paroles mielleuses de leurs ambassadeurs, ils n'arrêteront détendre leurs frontières que lorsqu'ils n'auront plus rien vers où se diriger...»*

Une fois que les aventuriers auront accepté, Orland Fank affichera un sourire satisfait en précisant : *«Vous devriez avoir une chance unique de libérer «masque de fer» lors de son transfert. Vous pouvez donc suivre le fourgon cellulaire et décider du meilleur moment de l'attaque, à moins que vous ne trouviez des méthodes plus subtiles pour ravir le prisonnier à ses geôliers. Dans tous les cas, après avoir disposé des gardes, je vous conseille de camoufler le fourgon cellulaire, car il ne faudrait pas attirer l'attention en vous en encombrant. Bien. Tout est dit, Messires, et je ne puis que vous souhaiter bonne chance.»*





Nous laissons le soin à chaque MJ d'organiser et d'animer le voyage vers la Hollandia et Rot'rdam de leur troupe d'aventuriers. Consultez le Calendrier de la Conquête Granbretonne de l'Europe (HNE p.172) afin de déterminer si leur route passe par des fiefs granbretons. Dans la plupart des cas, ils peuvent se heurter à des brigands de grand chemin, des mercenaires en maraude, ou des serfs affamés qui veulent les détrousser. Dans les régions les plus inhospitalières, ce sont des bandes de mutants anthropophages qui constitueront la principale menace. Ce voyage peut également être l'occasion d'autres aventures n'ayant rien à voir avec celle-ci. Veillez néanmoins à ce que les aventuriers ne soient pas distraits de la mission que leur a confiée Orland Fank. Au besoin, il pourra réapparaître pour les remettre sur le bon rail.

A Rot'rdam, si vos aventuriers s'organisent correctement, se mettent en planque dans les environs de Weistijssel, ou encore font boire et parler un sergent du pénitencier, ils apprennent la date du transfert d'Aron. Il aura lieu 1D3 jours après leur arrivée à Rot'rdam (ce qui ne devrait pas leur laisser le temps de préparer une évasion depuis l'intérieur de Weistijssel, même en se trouvant des complicités). Le transfert a lieu en fourgon cellulaire, en tout début d'après-midi. Le mystère et mille précautions entourent le transfert, et il n'est pas facile de s'assurer de l'identité du détenu, puisque même les gardes ne la connaissent pas !

L'Assaut du Fourgon Cellulaire

Ce fourgon est une forteresse roulante de 10 mètres de long pour 3 mètres de large, tractée par dix puissants chevaux. Cette masse métallique est un brillant témoignage de l'artisanat de l'Ordre Cyclope et en présente les formes torturées et typiquement granbretonnes… Deux niches d'acier, suspendues de part et d'autre de l'unique porte arrière, accueillent 2 soldats ducaux. Quant au conducteur, il est protégé des agressions extérieures par une grille, suffisamment ouverte pour lui permettre de manoeuvrer le fourgon sans pénalité, mais suffisamment dense pour contraindre tout assaillant à utiliser la règle optionnelle sur le Tir Ajusté (HNE p.105) pour le blesser. L'intérieur du fourgon sarticule autour d'une vaste cellule, nue et dépouillée.

Après son départ de la prison de Weistijssel, le fourgon doit traverser une forêt jusqu'à rejoindre une voie hollandienne. Durant ce parcours, il est escorté par trente gardes ducaux et trois Masques de Mante granbretons, montés sur des destriers noirs. Une fois la lisière atteinte, l'escorte principale rebrousse chemin.

Les aventuriers peuvent assaillir le fourgon cellulaire dès qu'ils le désirent, que ce soit à la sortie de la forêt, ou à l'intérieur de celle-ci. Ils peuvent même s'entourer d'hommes de main (des brigands ou des mercenaires), à condition qu'ils aient de quoi les appâter, ceux-ci n'étant jamais bénévoles. Les contacter sera certainement difficile (des aventuriers avec un passé de mercenaire ou de criminel pourront y parvenir en réussissant un jet de Chance s'ils sont hollandiens ou un jet de Chance difficile, basé sur POU x 3% seulement, s'ils sont étrangers), et les négociations financières âpres.

Considérations Tactiques

Pour établir un bon rapport de force, comptez un garde ducal par aventurier, en plus des trois Masques de Mante granbretons. N'hésitez à doubler ou tripler ces effectifs si les aventuriers s'entourent d'hommes de main, quitte à décréter que l'escorte ducale accompagne le fourgon cellulaire jusqu'à sa destination finale. Ce nombre peut être modulé en fonction de l'expérience des personnages. Nous conseillons au MJ la relecture des Règles Optionnelles suivantes (pp.100-109), en plus de celles présentées dans le chapitre d'introduction : Assaut Désespéré, Dissimulation Partielle, Embuscades, Sans Armure, Supériorité Numérique, Tir à Bout Portant, Tir Ajusté, Tirer une Volée, et Tirer en se Déplaçant.

Enfin, il est nécessaire pour le bon déroulement du scénario que le Duc Polsan apprenne l'enlèvement de Masque de Fer et le rendez-vous de Jongleur (voir plus bas). Ceci par l'intermédiaire d'un garde, supposé évanoui après avoir perdu la moitié de ses points de vie, ou d'un adversaire qui parvient à s'enfuir après la victoire des aventuriers. Eventuellement, une patrouille ducale peut retrouver le fourgon après avoir constaté son retard à l'une des étapes.

Les gardes ducaux au service de Polsan sont des collaborateurs à la cause granbretonne. Dans leur fief, ils agissent en authentiques seigneurs, méprisant, volant et abusant le peuple tyrannisé. Dans cette transaction avec la Granbretanne, ils ont vendu dignité et honneur, pour n'être plus que les chiens de chasse méprisables des Seigneurs Ténébreux. Leur chef porte actuellement un Masque de Vautour, ce qui lui confère un rayonnement substantiel sur ses hommes.

Les Gardes Ducaux, collaborateurs à la solde granbretonne

FOR 13 **CON 13** **TAI 13** **INT 10** **POU 11**
DEX 13 **APP 10**

Points de Vie : 13.

Armure : 1D6+2, cotte de maille et casque.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Arbalète Lourde* 78 %, dégâts 2D6+2, Portée 80 mètres, PA 4 ; *Epée Large* 72 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Petit Bouclier* 73 %, dégâts 1D3+MD+Repousser, PdS 20.

Compétences : Chercher 45 %, Equitation 80 %, Esquive 50 %, Langue Commune 50 %, Hollandien 20 %, Sauter 45 %.





Les trois Masques de Mante sont froids et imperturbables. Ils sont caparaçonnés d'armures d'un vert obsédant qui absorbe la lumière du jour. Ils incarnent l'élite guerrière de Granbretanne avec panache et font partie de la troupe du chef de meute Néon de Swansea. A noter que la présence des masques de Mantes confirme la valeur du détenu du fourgon cellulaire aux yeux des Seigneurs Ténébreux.

Masque de Mante, Gardien du Palais Impérial de Londra

FOR 14 **CON 14** **TAI 14** **INT 11** **POU 10**
DEX 13 **APP 10**

Points de Vie : 14.

Armure : 1D10+2, armure granbretonne aux reflets de jade.

Alliance : +0, -47

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Courte* 80 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Lance-feu* 70 %, dégâts 5D6, Portée 50 mètres, 40 tirs.

Compétences : Art (Stratégie et Tactiques Militaires) 32 %, Chercher 60 %, Ecouter 55 %, Equitation 85 %, Esquive 60 %, Granbreton 44 %, Idiome Secret de la Mante 55 %, Langue Commune 55 %, Sauter 45 %.

Les Lauriers de la Victoire

Une fois le combat remporté, les aventuriers constateront que le prisonnier n'est plus dans la cellule du fourgon. Si un des gardes a survécu, il affichera un franc désarroi.

En réalité, c'est un bandit renommé, Jongleur, qui s'est permis de subtiliser Aron. Dans la cellule, les aventuriers constateront l'existence d'un énorme trou dans le plancher, donnant sur l'extérieur, suffisant grand pour permettre le passage d'un homme (cet orifice a été obtenu à l'aide d'une bombe de transmutation, délivrée par Sacha «la crapule», grand frère d'Igor et sorcier inventif).

Dans la paille du fourgon, les aventuriers trouveront une quille de bois, signature personnelle de Jongleur. Sur l'habillage lambrissé de l'intérieur du fourgon sont gravés ces mots :

Le Message de Jongleur

Cher Duc Polsan De Goergeult,

J'ai récupéré votre protégé, le «Masque de fer». Il vous sera restitué en échange de la modique somme de 1 000 couronnes de bon or hollandien.

Je doute que sa destinée vous soit indifférente étant donnée le mystère dont vous avez entouré sa détention et les précautions déployées pour son transfert vers le fief de l'envahisseur honni.

Je pense que nous nous comprenons. Je vous attendrai ce jour même à 23 heures dans le Bois du Val. Entre gentilshommes, j'espère que vous n'envisagez aucune action inconsidérée, car je serais obligé de déployer une parade appropriée...

Votre plus dévoué serviteur,
Jongleur

Il devient vite évident que l'enlèvement de Masque de Fer a eu lieu après le repas de midi, et que sa découverte ne devait pas avoir lieu avant son repas du soir.

Usurper un Rendez-Vous

Si les aventuriers ne sont pas décidés à se rendre au rendez-vous, vous pouvez organiser une nouvelle rencontre avec Orland Fank, qui les persuadera de le faire. Au besoin, il leur fournit les 1 000 couronnes exigées par Jongleur, sans expliquer d'où il a puisé une pareille fortune, ni comment il est au courant du montant de la rançon.

Une fois décidés à usurper le rendez-vous, les aventuriers devront rejoindre le Bois du Val, en vérité une forêt très dense et réputée hantée depuis le Tragique Millénaire, à une trentaine de kilomètres de Weistijssel et de Rot'rdam. Le Jongleur y a établi un campement provisoire, la mauvaise réputation de la forêt suffisant à écarter la plupart des forestiers, bûcherons et contrebandiers ne faisant pas partie de sa bande.

S'ils se décident à pénétrer la forêt, les aventuriers pourront remarquer en réussissant régulièrement des jets d'Idée et de Chercher, que les frondaisons ténébreuses de la voûte sylvestre fourmillent de guetteurs invisibles. Ils ne cherchent pas particulièrement à se cacher des aventuriers, mais au contraire à révéler suffisamment leur présence pour les inquiéter et les encourager à rester sur le sentier taillé dans la végétation. Au bout de moins de dix minutes de marche prudente dans la pénombre, les aventuriers arriveront à un campement fort d'un nombre difficilement appréciable de tentes, avec des tables, des chaises, des coffres et des panneaux de tapisserie servant à compartimenter différentes zones. La voûte des arbres constitue ici une grotte imperméable à la lumière et des feux, des torches et des lanternes distillent une lumière spectrale dans le camp. Une trentaine d'individus sont visibles, tous armés et aux airs farouches. Au sein de la bande, un homme tranche nettement et est assis face au sentier devant une lourde table de chêne : Jongleur.

Les aventuriers seront bien accueillis, bien qu'avec réserve et circonspection. Ils ne seront pas désarmés, mais conduits jusqu'à la table de chêne, richement garnie de mets plus appétissants les uns que les autres, avec plusieurs spécialités hollandiennes réservées à la noblesse du royaume. D'une voix mielleuse, Jongleur déclinera son identité et demandera aux aventuriers de faire de même. Comme Jongleur espérait voir le Duc Polsan se déplacer en personne, il affiche un air légèrement peiné et considère les aventuriers comme des émissaires de sang noble.

De fait, s'ils ne s'inventent pas un quelconque titre de noblesse, ils vont immédiatement aiguiser la méfiance du bandit et entraîner une avalanche de questions sur leurs motivations. La réponse sonnante et trébuchante des 1 000 couronnes sera suffisamment satisfaisante pour que Jongleur ne se formalise pas de la tournure des événements, mais il demeurera extrêmement méfiant, redoutant un piège du machiavélique Polsan. Laissez donc les aventuriers lui raconter toute bonne fable ou déballer honnêtement leur sac. Lorsque le problème de la rançon sera abordé, un appel d'alerte sera retransmis de guetteur en guetteur dans la forêt : *«Alerte, alerte, de nombreux cavaliers ont pénétré la forêt !»*.

En effet, immédiatement après l'assaut du fourgon blindé par les aventuriers, le Duc Polsan a mobilisé plus de deux cents guerriers de sa garde ducale, pour investir le Bois du Val. Dans un premier temps, ses hommes s'engouffreront en grappes compactes dans les multiples sentiers naturels de la forêt. En réponse, les

Considérations Tactiques

En cas de besoin, reprenez les caractéristiques des gardes ducaux, p.44 de ce scénario. Ils sont venus en force, près de 200 ! Ils sont vêtus de pourpoints rutilants, et portent les blasons de la maison ducale de Polsan. Leur capitaine est Asmodia, une vaillante guerrière.

En plus de celles présentées dans le chapitre d'introduction, les règles suivantes sont éventuellement à relire : Assaut Désespéré, Deux Armes, Objets Lancés, Pénombre, Ténèbres, Invisibilité, Position Confinée, Sans Armure, Sources d'Eclairage, Supériorité Numérique, Tir à Bout Portant, Tir Ajusté, Tirer en se Déplaçant, Tirer vers le Haut, vers le Bas. Rappelez-vous d'offrir aux aventuriers toutes les opportunités tactiques que peut offrir une forêt aussi sombre et exiguë que le Bois du Val.

hommes d'Igor actionneront plusieurs pièges plus ou moins meurtriers, qui ont pour principal effet de retarder les soldats résolus à en découdre avec les brigands. En quelques instant, plusieurs cavaliers ducaux atteindront le campement et seront foudroyés par des carreaux d'arbalètes, des flèches ou des javelots maniés avec dextérité. D'autres chargeront en direction des aventuriers et de Jongleur, qui semblera se replier vers le village de tentes. Il sera immédiatement mis en joue par un cavalier ducal qui, le reconnaissant, brandira son arbalète dans sa direction. Donnez aux aventuriers une occasion unique d'intervenir, que ce soit en attaquant le garde, en s'interposant ou en lançant un appel à Jongleur. Si les aventuriers interviennent en faveur de Jongleur, celui-ci les gratifiera d'un sourire complice et comprendra qu'ils n'ont rien à voir avec le piège de Polsan. En voyant les soldats ducaux s'en prendre à eux, il comprendra la même chose, et les invitera donc dans tous les cas à le suivre dans sa fuite, tandis que ses lieutenants distribueront des ordres variés aux brigands.

Une fuite bien organisée

La première offensive ducale sera brisée par les nombreux pièges déployés dans la forêt, en prévision d'une pareille félonie de Polsan. De même, plusieurs solutions de fuites ont été prévues et tandis que le chaos s'emparera du Bois du Val, l'échappée des aventuriers et de Jongleur, qui effectuera un détour par une tente pour s'emparer de Masque de Fer, ne sera contrariée que par les escarmouches multiples et désordonnées que le MJ peut décider d'imposer lors de leur fuite. Dans le désordre ambiant, elles se résumeront la plupart du temps à quelques passes d'armes, avant qu'un groupe de brigands ou de soldats ducaux ne force un parti ou l'autre à rompre le combat. Portant et traînant Masque de Fer, mystérieusement très apathique, Jongleur empruntera des sentiers naturels presque invisibles à l'oeil nu (des jets de Pister et d'Orientation sont nécessaires pour les repérer) jusqu'à atteindre presque une heure plus tard, la lisière du Bois du Val. Se tournant vers la sombre forêt, sous le ciel étoilé hollandien, Jongleur entendra des bruits de trompe, annonçant le repli en bon ordre des brigands. Affichant un large sourire, Jongleur rassurera les aventuriers : *«Ne vous inquiétez pas pour mes hommes ; quelque chose me dit qu'ils s'en sont bien tirés, en prélevant de lourds tributs à l'adversaire...»*

Une fois en relative sécurité, Jongleur remerciera cordialement les aventuriers pour leur soutien au cours de l'échappée des griffes du Duc Polsan. Puis il se lancera dans un monologue fanfaron, où il se décrira comme le plus grand brigand de la région, sorte de Robin des Bois post-apocalyptique. Il expliquera avoir enlevé Masque de Fer pour en obtenir une rançon substantielle, mais il ignore sa valeur réelle. Etant donné l'importance des efforts déployés par Polsan pour le reprendre, il la suppose très élevée... Il pourra également révéler aux aventuriers ce qu'il sait du prisonnier : d'après son frère Simion, jadis geôlier à Weistijssel, Masque de Fer est secrètement détenu depuis plus de cinq ans dans les oubliettes de cette prison. Il a été maintenu drogué durant toute sa détention, et malgré sa libération, il semble encore loin d'avoir retrouvé tous ses esprits. En effet, Masque de Fer semble incapable de réactions autres que quelques gémissements, en dehors d'un mutisme et d'une apathie complets. De plus, Jongleur avouera que la serrure de son masque a résisté à tous ses efforts, alors qu'il se considère comme un «ouvreur» très compétent. A moins que les aventuriers n'aient de meilleures idées, Jongleur proposera d'emmener Masque de Fer jusqu'à une aire de repli, préparée à l'avance par ses brigands, afin de découvrir en quoi il est si important aux yeux du Duc Polsan. Peut-être qu'avec des soins attentionnés et une alimentation correcte, l'homme sortira-t-il de son apathie et s'ouvrira sur le monde extérieur...

Masque De Fer

Il s'agit bien du personnage que les aventuriers devaient initialement libérer. Physiquement, il est assez grand, élancé et bien fait, bien qu'il porte les traces d'anciennes tortures et les marques fugitives d'une sous-alimentation depuis longtemps révolue. Son visage est couvert d'un vieux masque d'acier gris ouvragé, avec une mâchoire articulée lui permettant de boire et de manger normalement *(1)*. Ses vêtements sont ceux d'un aristocrate hollandien, mais sont souillés et ternis par plusieurs années de détention à Weistijssel. Enfin, Masque de Fer est pour l'heure encore un véritable légume, incapable de parler ou d'écrire, tant il a été victime, ces dernières années, de drogues abrutissantes.

(1) L'examen attentif du masque d'acier révèle que son mécanisme de fermeture est fixé dans le cou, reliant 4 broches de métal qui enserrent son crâne. La clef d'ouverture doit se présenter sous la forme d'un triangle à combinaison variable : un minutieux travail de mécanique impossible à reproduire sans le matériel adéquat, et qui rend le mécanisme virtuellement inviolable. Le MJ doit considérer attentivement les tentatives de crochetage du Masque de Fer par ses aventuriers : seul un maître serrurier (avec 101 % en Artisanat (Serrurerie) ou en Crocheter) doit être autorisé à tenter sa chance, et encore, en divisant par deux son score de compétence en Crocheter. Les autres aventuriers perdent leur temps en de vaines et interminables tentatives...

Sous les Voiles du Souvenir

La nuit sera peu avancée lorsque les aventuriers, en compagnie de Jongleur et de Masque de Fer, se lanceront sur un chemin désaffecté, en lisière d'un grand bois de châtaigniers. Bientôt, ils percevront le galop d'un cavalier lancé à vive allure et qui aura tôt fait de débouler devant le groupe, même si les aventuriers ont pris la peine de se cacher dans les nombreux fourrés. C'est Orland

Connaissances Générales sur Amaldon

Il existe en Hollandia un paysage mortel et unique, connu sous le nom peu engageant de «Désert de la Mer des Vents». Ses origines sont troublantes, car le climat de la Hollandia est tout sauf propice à l'établissement d'un désert, surtout que celui-ci connaît des conditions climatiques caniculaires extrêmes. Néanmoins, le folklore hollandien, ainsi que les travaux et les recherches de certains érudits des temps anciens, mentionnent l'existence d'une cité mystique bâtie au coeur de ce désert inhospitalier et insondé, connue sous le nom dAmaldon. Il s'agirait d'un havre de paix qui accueillerait les audacieux téméraires qui osent se mesurer au Désert de la Mer des Vents pour échapper à leur Destin et au chaos politique de l'Europe du Tragique Millénaire. Des aventuriers réussissant des jets de Million de Sphères seraient tentés de faire le rapprochement avec la légendaire Tanelorn, mais il n'en est rien. Il est par contre possible que les érudits des temps anciens aient commis cette erreur, dénaturant les légendes et le folklore hollandiens.

Fank, monté sur un majestueux destrier blanc : *«Mes amis, je suis bien aise de vous voir en si grande forme et en pareille compagnie. Mon Maître manifeste un intérêt croissant à votre égard et m'a fait part de sa satisfaction quant à la conclusion heureuse de votre aventure. Malheureusement, notre Masque de Fer ne peut nous être d'aucune utilité tant qu'il restera dans cet état végétatif et il est primordial que cet homme, qui qu'il soit, retrouve au plus vite toutes ses facultés. Mais vous trouverez un début de solution à ce problème en vous mettant en quête d'Amaldon. Ne m'en demandez pas plus, je serais incapable de vous répondre. Sur ce, je vous quitte, et bonne chance pour la suite».*

Sans plus de détails, Fank consultera la position de la lune dans le ciel hollandien, le front barré d'inquiétude, puis s'éloignera du groupe sans explications, au triple galop. Les aventuriers d'origine hollandienne réussissant un jet d'Europe du Tragique Millénaire auront déjà entendu parler d'Amaldon, ainsi que les autres aventuriers s'ils réussissent un jet critique. Jongleur dispose lui-même de quelques informations, qu'il sera heureux de délivrer, tant le mystère autour de Masque de Fer semble s'épaissir.

En Route pour Amaldon

A moins qu'un aventurier ne se soit assigné cette tâche, les jours suivants, c'est Jongleur qui s'improvisera guide de la petite troupe. Il s'évertuera donc à éviter les principales voies de circulation, les soldats masqués rançonnant, capturant ou enrôlant la plupart des voyageurs rencontrés. Témoignant de la tyrannie granbretonne, plusieurs villages seront trouvés à l'abandon, tandis que des familles entières auront été massacrées pour avoir voulu résister, empêcher les envahisseurs de piller le grain, ou encore pour s'être interposées entre les soldats masqués et les jeunes hollandiennes. Ces atrocités guerrières sont néanmoins modérées, si l'on considère les exactions qui seront bientôt commises au cours de la campagne de Germanie, dans quelques mois...

Les Adolescents

A un moment donné de leur périple, les aventuriers seront attaqués par un petit groupe d'hommes en armure. L'embuscade a été préparée très pauvrement et sera aisément décelable (consultez la Matrice d'Evasion et de Détection, HNE p.69) : l'éclaireur du groupe, ainsi que tous les personnages attentionnés, la remarqueront automatiquement. Les autres voyageurs, vraisemblablement considérés comme des observateurs fortuits, devront réussir un jet de Chercher pour la déceler. Si aucun des aventuriers ne détecte l'embuscade, consultez la règle optionnelle appropriée p.104 des règles.

Les adversaires sont en réalité des adolescents hollandiens drogués par l'envahisseur granbreton afin d'ajouter à la confusion et au désespoir du royaume. Le breuvage qu'on leur a fait absorber a détruit leur raison et ils hantent dorénavant les environs, semant mort et désordre auprès des faibles, ou trouvant une fin tragique entre les mains d'adversaires aguerris.

Ils ont été armés et caparaçonnés à l'aide d'armes émoussées ou abandonnées sur les récents champs de bataille hollandiens. Ils sont incapables de stratégie, et une fois l'embuscade révélée, ils combattront frénétiquement jusqu'à la mort, en poussant des beuglements inarticulés et pathétiques. Les adolescents sont mal-

Considérations Tactiques

Considérez que trois adolescents en armure pour deux aventuriers présents dans le groupe (en incluant Jongleur) représentent une adversité intéressante. Les règles optionnelles suivantes (HNE pp.100-09) peuvent se révéler utiles : Assommer, Coups Retenus, Désarmer son Adversaire, Embuscades, Enchevêtrer, Etourdissement et Sans Armure.

Si les aventuriers ont du coeur, ils essaieront de ne pas tuer leurs adversaires, qui ne sont pas responsables de leur folie. De fait, donnez leur un point d'Alliance négatif par adolescent hollandien abattu. Si les aventuriers parviennent à tous les maîtriser sans les tuer, ils gagnent automatiquement un point d'Alliance positive, quelles que soient leurs autres actions au cours de cette aventure.

adroits et titubent sous le poids de l'acier de leurs armures. Considérez qu'ils subissent systématiquement une pénalité de 10 EDEX à chacune de leurs actions.

Les Adolescents en Armure, Victimes Prises de Folie

FOR 09	**CON 13**	**TAI 10**	**INT 13**	**POU 13**
DEX 12	**APP 13**			

Points de Vie : 12.

Armure : 1D10, armure de plaques européenne avec heaume, bosselée et incomplète.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Masse Légère* 25 %, dégâts 1D6+2+MD, PdS 1D10+10* ; *Demi Bouclier* 15 %, dégâts 1D2+MD+Repousser, PdS 1D10+5*.

* *Ces armes sont endommagées et dotées de PdS variables.*

Compétences : toutes à la chance de base ; considérez que les adolescents sont empêtrés dans leurs armures. Par conséquent, divisez systématiquement leurs scores de compétences générales (voir HNE p.118, Table des Armures).

Les Réfugiés

A un moment jugé propice par le MJ, les aventuriers croiseront une caravane égarée, forte d'une quarantaine de fuyards et de fugitifs disparates, encadrés par de rares rebelles et guerriers déchus, blessés ou en mauvaise santé. Ces gens sont affligés de fatigue, en haillons, toussotant, faméliques et sous alimentés. Ils semblent au comble de l'épuisement et continuent cependant à s'entraider, canalisant leurs ultimes énergies pour s'apporter un maigre réconfort. Leur seule possession, une charrette tirée par deux boeufs faméliques, transporte les dépouilles des membres de leurs familles, victimes des exactions de l'envahisseur ou ayant succombé à la fatigue durant leur longue errance.

Méfiants au début, ces fugitifs comprendront rapidement que les aventuriers ne sont pas des mercenaires à la solde granbretonne. Cotcheise, un guerrier fiévreux, fraîchement amputé du bras droit et atteint d'une gangrène avancée prendra alors la parole : *«Messires voyageurs, j'en appelle à l'ancien code de la Chevalerie auquel, je suis sûr, vous êtes fidèles. Joignez vos glaives et votre courage à cette troupe pitoyable pour laquelle je ne pourrai bientôt plus rien. Comme vous le voyez, ce sont des femmes, des enfants et des vieillards qui parcourent ce monde déchiré, dans la*





quête éperdue d'une terre d'accueil. Après ma disparition, personne ne sera plus en mesure de leur assurer une quelconque protection» Et comme pour ponctuer ces propos, Cotcheise sera secoué par une violente quinte de toux qui le laissera sur les genoux.

Les regards pleins d'espoir des réfugiés se poseront sur chacun des aventuriers, dans une supplication muette. Il y parmi eux de jeunes femmes aux minois implorants, ainsi que des enfants pleins de confiance et prêts à «adopter» les aventuriers. En cas d'indécision du groupe, Jongleur affirmera gravement qu'il est de leur responsabilité de protéger ces miséreux. Dans un geste dramatique, il épaulera Cotcheise et l'aidera à se redresser. Les aventuriers soutiendront-ils la décision, spontanée et altruiste, du brigand au grand cœur ? Sinon, leurs routes pourraient très bien se séparer là.

Hurruque

S'ils acceptent de conduire la colonne de réfugiés, la première préoccupation des aventuriers devra être de nourrir tous ces nécessiteux affamés. Par chance, Jongleur a longtemps écumé la région et les renseignera sur l'existence d'un village dans les environs, Hurruque. Dans le même temps, il serait de bon ton de se débarrasser des dépouilles de la charrette et de les enterrer, ce à quoi la plupart des réfugiés ne peuvent se résoudre. De bons arguments ou un jet réussi d'Eloquence devraient convaincre les derniers sentimentaux trop attachés à leurs défunts. En acceptant d'assurer la protection de la caravane, et éventuellement celle des adolescents fous, les aventuriers prennent de lourdes responsabilités qu'ils sont désormais dans l'obligation d'assumer... Les enfants les premiers, puis quelques graciles jeunes femmes ensuite, fragiles et timorées, sauront s'attacher à eux et prendre à coeur d'entretenir leur altruisme. Nous laissons au MJ le soin de tisser des liens d'amitié entre ses aventuriers et quelques personnages issus de la caravane de réfugiés.

Le lendemain matin, après avoir préparé un camp sommaire, les aventuriers prendront la direction d'Hurruque, à la tête de l'unique charrette destinée à recueillir la nourriture nécessaire aux réfugiés. A moins que les aventuriers n'élèvent des objections, Jongleur insistera pour rester et protéger les miséreux. Selon ses indications, le village n'est qu'à deux heures de route et sa présence n'est pas indispensable, pas plus que celle de Masque de Fer.

Le chemin boueux qui mène à Hurruque révèlera bientôt un petit village, perdu au milieu de champs dévastés, théâtre d'une terrible bataille, encore miné de cadavres en putréfaction et de métal commençant à rouiller. Croyant à un raid de mercenaires, une trentaine de villageois des deux sexes afflueront immédiatement de toutes parts, alertés par les cris d'un vigile. Ces fermiers sont armés de fourches, de piques et de fléaux à blés, mais s'ils sont trop dépenaillés pour être menaçants, ils sont nombreux et essaieront d'intimider les aventuriers, leur promettant de les lapider si leurs intentions ne sont pas honnêtes. Pour calmer la situation et rassurer leurs interlocuteurs, le porte-parole des aventuriers devra réussir un jet d'Eloquence ou de Baratin, un jet de Charisme réussi pouvant lui apporter un bonus exceptionnel de +10 %.

Hurruque compte une cinquantaine de maisons aux murs de planches calcinées et aux toits de chaume. Le village a manifestement été pillé puis reconstruit à la hâte avec des débris et d'autres matériaux de fortune. Seule l'église centrale est bâtie en pierres et noircie par les flammes. Les aventuriers réussissant un jet de Sagacité, Chercher ou d'Idée remarqueront que parmi toutes les personnes présentes dans la foule, il n'y a que très peu d'enfants et d'adolescents. Si les personnages s'en inquiètent, ils apprendront que presque l'ensemble des jeunes du village a été déporté par des pillards granbretons, trois mois plus tôt, et que ceux-là sont les rares à leur avoir échappé en s'enfuyant ou se cachant.

Les habitants d'Hurruque n'ont que peu de ressources alimentaires à proposer aux réfugiés que les aventuriers protègent. De plus, ce qu'ils ont, ils ne le céderont pas facilement, même contre de l'argent (en effet, habitués au troc, ces villageois sont trop loin des cités pour avoir un intérêt véritable pour l'argent, surtout qu'ils ne pourraient pas acheter grand chose maintenant que les Granbretons se sont emparés des principales cités alentour). Par conséquent, il faudra réussir des jets de Marchander ou d'Eloquence pour leur soutirer des vivres. S'ils mentionnent les enfants affamés de la troupe et les jeunes filles qui s'affaiblissent, ils toucheront immanquablement la fibre sensible des villageois, et recevront un bonus exceptionnel de +10 % à leurs jets de persuasion.

Si leur quête de nourriture s'avère être un succès, les aventuriers reviendront au campement des réfugiés avec quelques sacs de châtaignes, de la farine, un gros jambon et de la viande fumée. Avec les fruits des bois qu'il est possible de cueillir et les ruisseaux généreux en poissons, l'avenir devrait se montrer moins sombre, même s'il semble encore incertain. Au cours de la journée, Cotcheise aura succombé à son mal, mais les réfugiés sembleront retrouver le moral. En effet, Jongleur leur a parlé d'Amaldon comme d'un havre de paix potentiel capable de les accueillir et de les protéger. Masque de Fer, quant à lui, semblera sortir progressivement de sa léthargie : il commencera à s'agiter et à gémir de façon inintelligible.

Le Désert de la Mer des Vents

Le relief de la Hollandia étant très égal, il n'est pas difficile de remarquer d'assez loin le désert brûlant ***(2)***. Abruptement, la végétation devient méditerranéenne, avant de céder la place à des pouces malingres et rachitiques. Un véritable mur de chaleur ondoyant frappera les aventuriers, indiquant un climat des plus hostiles. En effet, il fait ici près de 55°C en permanence, et le vent, asséché par le désert, est extrêmement déshydratant, même lorsque les voyageurs boivent beaucoup.

De jour, il est pratiquement impossible de résister à la canicule infernale. Les aventuriers seraient bien avisés de monter des abris diurnes et de voyager la nuit, au cours de laquelle la température chute à presque zéro degré Celcius, entraînant rosée et dunes entièrement couvertes de givre. C'est bien entendu la nuit que la faune du désert s'agite et que se jouent mille drames à l'échelle animale...



(2) Ce désert résulte des expériences hollandaises relatives à la supraproductivité. Ces recherches avaient pour objectif, à l'aube du 22ème siècle, d'optimiser les parcelles de terres cultivables. Les Hollandais mirent à contribution des systèmes de satellites à lentilles solaires qui permirent d'accroître la température sur de vastes périmètres circulaires, afin de maîtriser la croissance des végétaux. Après la Pluie de Feu, ce dispositif s'est déréglé et a fini par transformer les zones fertiles en vastes déserts. Des procédés analogues ont été utilisés dans plusieurs parties du globe et même jusque dans l'Antartik, avec des puits géothermiques aidant les satellites à donner naissance à des parcelles de terre tempérées nichées au centre de vastes déserts de glace naturels.

Si les aventuriers sont suffisamment malavisés pour tenter la traversée du Désert de la Mer des Vents durant la journée, consultez le scénario «La Cité Volante des Rêveurs de Perth», p.29 de ce livre (paragraphe consacré au Désert d'Ulurah) ; il présente les conséquences physiologiques d'une telle folie. Les conditions climatiques étant ici plus sévères, considérez qu'un jet de CON x 2 % doit être réussi pour éviter l'insolation carabinée.

Le principal souci des aventuriers pendant la traversée du désert va bien sûr être le rationnement en eau. La chaleur étant terrible, dormir le jour est très difficile, même sous les abris diurnes, et le voyage de nuit devient vite très pénible et fatigant. Rapidement, vieillards, blessés et malades commenceront à donner des signes de faiblesse. Le voyage à travers le désert va durer environ sept jours, chacun pouvant être émaillé par l'une des rencontres suivantes, dans l'ordre que le MJ désire, même si nous lui suggérons de préserver celui employé ici. Il peut éventuellement agrémenter le périple des aventuriers par des rencontres de son cru.

Les Nomades

En réussissant un jet de Chercher, les éclaireurs de la colonne de réfugiés signaleront l'approche de créatures rapides en direction du convoi. Il s'agit en fait de cinq nomades du désert, montés sur des scorpions géants. Basanés, vêtus d'un ample manteau multicolore, de sandales plates et d'un voile à rabattre sur les yeux le jour, ils sont armés de longues lances de bois. Un jet réussi en Europe du Tragique Millénaire permettra de déduire qu'ils ne sont pas de type arabien, puisque la plupart d'entre eux ont les yeux clairs des Hollandiens ; quant à leurs cheveux brûlés par le soleil, ils ont la blondeur des champs de blés estivaux. Enfin, ils s'expriment en utilisant la Langue Commune. Leurs scorpions sont d'un brun rouille presque maladif, avec de menaçantes pinces noires et un dard blanc ivoirien.

Cette rencontre n'a pas de caractère réellement hostile, et la réaction des nomades dépend bien évidemment de celles des aventuriers. Les nomades du désert ont du mal à cacher leur fascination pour les objets métalliques, surtout ceux qui sont bien polis et qui brillent. Les aventuriers ont ici une occasion unique d'échanger armes et pièces d'armures, bijoux, colliers et autres artisanats métalliques contre de l'eau et des pierres spongieuses *(3)*, en quantités suffisantes pour permettre à la colonne de réfugiés de survivre au désert. Dans le meilleur des cas, l'un des nomades peut également se proposer comme guide, ce qui augmentera alors considérablement les chances de survie des réfugiés.

(3) Placée sous une robe ample du désert, cette pierre absorbe l'humidité d'évaporation du corps humain. Celle-ci se condense dans la pierre et finit par goûter dans une gourde en peau de chèvre, une fois son taux de saturation atteint. Grâce à elles, les nomades du désert peuvent récupérer environ 30 % de l'humidité qu'ils perdent au cours d'une journée. L'eau récoltée a un goût salé désagréable, mais elle n'en est pas moins potable, la pierre spongieuse faisant office de filtre. Une pierre d'une cinquantaine de grammes convient parfaitement à un adulte moyen et permet de recycler l'humidité du corps humain pendant 1D3 mois, avant de s'encrasser et ne plus ni absorber, ni restituer d'eau corporelle. L'origine des pierres spongieuses est conservée jalousement par les nomades du désert, bien qu'il soit envisageable qu'elles soient le produit d'un artisanat à la fois rustique et très élaboré, connu uniquement des Anciens parmi les nomades.

Monteur de Scorpion, Nomade du Désert de la Mer des Vents

FOR 13 CON 15 TAI 12 INT 11 POU 13
DEX 14 APP 10

Points de Vie : 14.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Demi Bouclier* (Bois et Peau) 70 %, dégâts 1D2+MD+Repousser, PdS 15 ; *Lance Courte* 75 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 15 ; *Poignard* 40 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Ecouter 45 %, Equitation (Scorpion Géant) 65 %, Langue Commune 55 %, Marchander 50 %, Monde Naturel 75 %, Orientation 80 %, Pister 70 %.

Scorpion Rouille Géant, Monture des Nomades du Désert de la Mer des Vents

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	5D6+6	23-24
CON	3D6	10-11



Considérations Tactiques

Un combat contre les nomades montés sur des scorpions géants risque fort de tourner au désastre pour la colonne de réfugiés. En effet, dès les premiers engagements, pris de panique, les victimes de l'oppression granbretonne vont disloquer leur colonne et fuieront aléatoirement dans le désert. De nuit, et sans l'expérience d'hommes de terrain comme les aventuriers, ils auront tôt fait de se perdre. Dès le prochain lever de soleil, il est raisonnable de considérer qu'ils seront condamnés. Les scorpions géants combattent indépendamment de leurs cavaliers, qui peuvent frapper les aventuriers de leur lance.

En plus de celles présentées dans le chapitre d'introduction, les règles optionnelles suivantes (voir HNE pp. 100-09) peuvent présenter un intérêt particulier au cours d'un combat contre les nomades : Pénombres, Ténèbres et Invisibilité, Petites et Grandes Cibles et Sources d'Eclairage. L'élevage des scorpions géants étant une occupation très difficile, les nomades préféreront se retirer avant qu'eux-mêmes ou leurs montures n'aient perdu plus de la moitié de leurs points de vie. Au besoin, ils reviendront avec un fort parti de guerriers pour éliminer les aventuriers s'ils sont hostiles.

TAI	5D6+6	23-24
POU	3D6	10-11
DEX	3D6+6	16-17
PV Moyens	-	17-18
DEP	Course-11.	

Armure : 5 points de chitine et de carapace.

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6.

Armes : *Dard* 35 %, dégâts 1D8+1+MD+Poison ; *Pinces* (x2) 45 %, dégâts 1D6+MD. Consultez la table Sélection de Poisons (HNE p.88) pour connaître les effets du venin du scorpion. Considérez une VIR égale à la CON de la créature.

Compétences : Esquive 50 %.

Mutations, Tares et Malformations : Amélioration FOR (2), Amélioration TAI (2), Gigantisme (4), Griffes Acérées (3), Membre/Trait Caractéristique Manquant (6 pattes seulement), Myopie, Problèmes Epidermiques (couleur rouille), Surdité.

Points de Mutation : 11. Descendants irradiés des scorpions du désert.

Les Gerbes

Un brusque mouvement de panique s'emparera du coeur des réfugiés : poussant des cris de panique et invoquant la protection de mille saints ou martyrs, ils désigneront du doigt l'horizon. Les aventuriers y constateront un ballet mystérieux de lumières diaprées et dansantes, relativement proche de la vision que peut procurer une aurore boréale (les aventuriers scandins reconnaîtront le phénomène en réussissant un jet de Monde Naturel ; les autres personnages devront obtenir une réussite critique pour déterminer s'ils en ont déjà entendu parler).

Ce phénomène est produit par un curieux champ de gerbes translucides, de plusieurs mètres de diamètre, qui diffractent et amplifient la lumière du soleil ou des étoiles pour la projeter vers le ciel en vagues ondoyantes. Si contempler ces gerbes est un spectacle enchanteur au cours de la nuit, en plein jour, un jet de Chance doit être effectué par tous les spectateurs, avec un malus de -20 % pour tous ceux qui ont les yeux clairs. Un échec signifie la perte progressive de la vue (-1d100 % au score de Chercher, au rythme de 10 % par jour). Il s'agit d'un danger que les nomades du désert ont appris à éviter, leur voile facial étant là pour les protéger d'une telle vision le temps qu'ils détournent la tête.

La Tour

Après une semaine d'errance pénible dans le Désert de la Mer des Vents, la colonne de réfugiés pénètrera dans une zone au sol argileux et humide. Des pouces de verdure sembleront se cramponner à la vie, avant de devenir envahissants, et finalement foisonnants à la périphérie d'une petite étendue d'eau, au centre de laquelle se dresse une tour, tel un chicot solitaire. Cette eau paraît potable (il est possible de s'en assurer grâce à un jet de Potions, Monde Naturel, ou Sentir/Goûter) et d'une extraordinaire fraîcheur comparée aux dernières réserves des réfugiés ou au produit des pierres spongieuses.

Pour atteindre la tour, il est nécessaire de nager sur une cinquantaine de mètres. Au terme d'une recherche des plus sommaires, les aventuriers auront l'occasion de rencontrer un vieil homme solitaire. Il se nomme Hamilton Sharan ; c'est un philosophe bon et indulgent. C'est un des anciens serviteurs d'Aron mais il sera incapable de le reconnaître, celui-ci ne parlant pas et le Masque de Fer dissimulant toujours ses traits. Néanmoins, en voyant Sharan, les mécanismes obscurs de la mémoire de Masque de Fer se mettront en branle et sa guérison s'accélérera au cours des prochains jours.

Sharan réside ici depuis la mort de son maître, le Duc Aron de Goergeult. Accusé de vol et d'assassinat par son frère cadet, l'immonde Polsan, il a décidé de partir en quête de la légendaire Amaldon pour y trouver asile et repos. Il n'y est jamais parvenu, mais a finalement trouvé abri dans cette tour. Il vit au jour le jour, de nourriture à la fois spirituelle (il a emmené au cours de



sa fuite de nombreux volumes de la bibliothèque du Duc Aron) et matérielle (certaines pouces de la région sont comestibles et la faune lacustre particulièrement riche). Il sera absolument ravi de rencontrer des gens, car il n'a parlé à personne depuis le début de son exil. Il a perdu toute notion du temps qui s'est écoulé, et s'il sait qu'il a vieilli, il a l'impression d'être en exil depuis une éternité. Bien sûr, il n'est pas au courant des derniers événements historiques et il considère toujours les Granbretons comme des êtres illuminés et possédant un destin exceptionnel.

Il serait cruel de la part des aventuriers de le détromper dans ses convictions, car il apparaît que la réflexion sur cet étrange peuple insulaire a occupé les dernières années de sa vie. Lui apprendre la triste vérité sur leur violente expansion militaire revient pratiquement à lui briser le coeur.

Sharan offrira bien entendu l'hospitalité «de son bout de terre» aux aventuriers et aux réfugiés. Avide de conversation (il a des siècles de bavardages à rattraper), il pourra renseigner les aventuriers sur l'origine du désert. D'après lui, il est le fruit de la Science des Anciens qui a perpétué ses effets nocifs jusqu'à cette époque : *«Très haut dans le ciel subsistent d'étranges nefs autrefois dénommées satellites. D'abord utilisées pour rendre cette région fertile, ces machines échappèrent au contrôle de leurs créateurs et transformèrent cette terre en un aride désert»*.

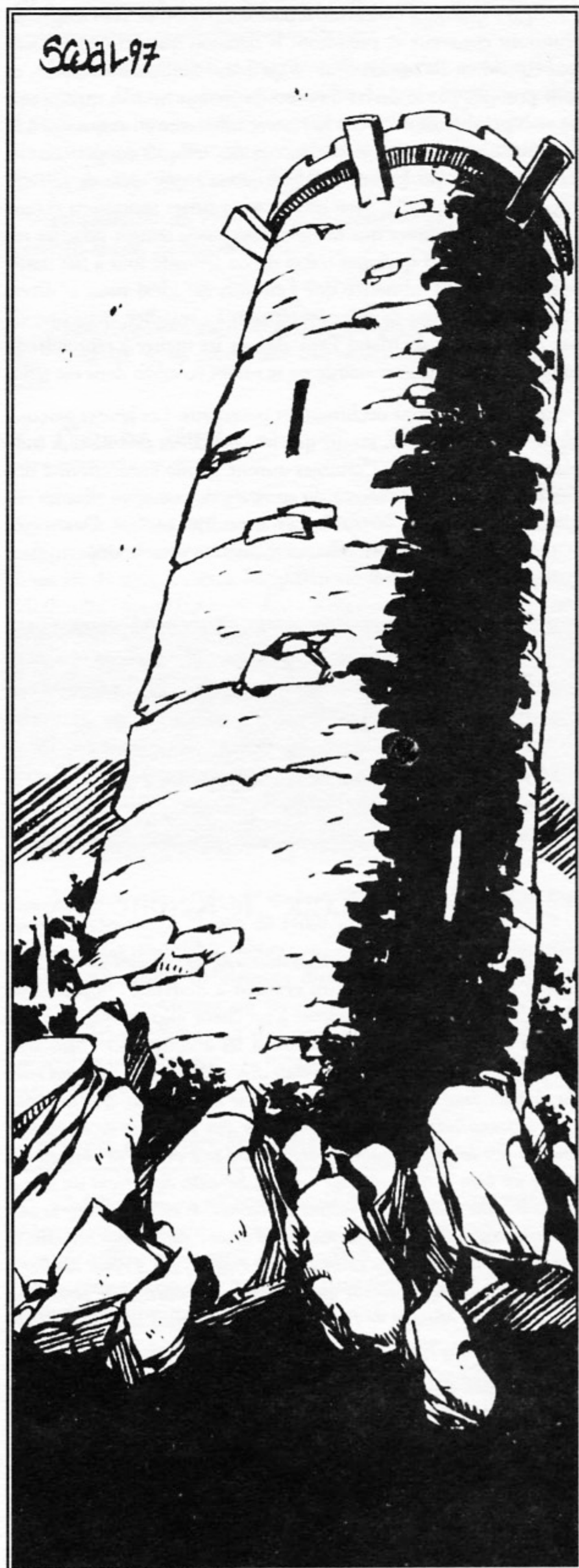
Si les aventuriers lui proposent de quitter son ermitage avec eux, Sharan ne semblera hésiter qu'une fraction de seconde avant de décliner leur invitation : *«J'ai trop longtemps vécu coupé de l'humanité, et je réalise maintenant que j'ai peur de retourner à la civilisation. Et puis, je suis trop vieux pour entreprendre un voyage aussi ardu que la traversée du Désert de la Mer des Vents. Non, votre visite m'a rappelé que le temps passe et je sais désormais que la fin de mes jours approche. C'est ici que je veux demeurer à jamais, à contempler la beauté simple de cet havre de paix, et à méditer sur la nature du monde, des cieux et des étoiles. Je n'aspire à rien d'autre.»*

Si les aventuriers peuvent avoir des remords à abandonner le vieil homme, cette rencontre est une étape préalable nécessaire à la guérison mentale de Masque de Fer. Sharan était à la fois un serviteur et un ami, et ensemble, ils discutaient de longues heures de philosophie, de sciences humaines ou de politique. Le rencontrer après si longtemps est pour Masque de Fer comme le doux déclic d'une serrure trop longtemps rouillée...

Le Sanctuaire

Au-delà de la bande de terre fertile occupée par Sharan, le désert ne s'étend plus qu'à une journée de marche avant d'offrir à la vue le spectacle d'une autre «oasis». En effet, après une ultime dune de sable particulièrement élevée, la végétation reprendra ses droits et les personnages pourront voir des collines verdoyantes habillées d'une forêt de chênes millénaires.

Une plaine marécageuse s'étend plus loin encore, témoignant de la richesse en eau de la région. Quant à la terre des collines, un jet en Monde Naturel révèlera qu'elle est très fertile et qu'elle gagne chaque année un peu plus de terrain sur le désert (un des satellites connaîtrait-il des défaillances ?).





Après quelques heures de repos bien méritées, les réfugiés se réuniront entre eux et prendront la décision que cet endroit sera leur Amaldon. Ils ont ici tout ce qu'il leur faut pour subsister, et sont protégés par le désert de toute incursion hostile, qu'elle soit ou non granbretonne. Dans la réserve inhérente au respect et à la reconnaissance, les visages chaleureux des réfugiés congratuleront les aventuriers qui les ont conduits jusqu'à une terre de liberté, aussi modeste soit-elle. Bien sûr, les aventuriers insisteront certainement pour s'assurer que ces terres sont sans danger pour les réfugiés, mais à part quelques traces de vie animale tout à fait naturelle, ils devront admettre que l'endroit est idéal pour se fixer. Peut-être désireront-ils aider les réfugiés à s'installer, mais une visite impromptue d'Orland Fank devrait les inciter à reprendre la route avant que deux semaines ne se soient écoulées dans cet asile.

Les adieux seront déchirants et poignants. Les jeunes garçons pleureront leurs héros, tandis que les coeurs des demoiselles soupireront de désespoir. Certaines auront même confectionné des porte-bonheur ***(4)*** en forme de croix ou de coeur, et elles les remettront les yeux en larmes à leur aventurier préféré. Des voeux et des promesses seront échangés, puis ce sera le départ, avec quelques discrets regards en arrière.

> **(4)** Nourries par la passion et la reconnaissance, les épreuves et les privations, ces amulettes sont chargées d'un authentique pouvoir, du moins aux yeux du Bâton Runique. Lorsqu'ils portent ces fétiches, considérez que le score d'Alliance positif des aventuriers est augmenté de 5 points.

Orland Fank ; le Retour

Alors que les aventuriers abandonnent les réfugiés avec le sentiment du devoir accompli, ils croisent à nouveau l'imprévisible Orland Fank. Le géant est adossé à un chêne gigantesque, bien en vue du sentier naturel qu'empruntent les aventuriers : *«Bien joué mes gaillards. Décidément, je constate avec plaisir qu'on apprend vite. Au premier jour de notre rencontre, je ne donnais pas cher de vous, mais aujourd'hui, je commence à croire que vous êtes de la trempe dont on fait les vrais hommes. Mon maître m'a chargé de vous transmettre un bien curieux message : «Trois batailles donnèrent un sens à leurs vies, une quatrième y mettra un terme». C'est tout ce que je sais et à mon sens, cela ne signifie pas grand chose ; mais je suis convaincu que vous trouverez le sens caché de cette énigme. Ah, j'allais oublier ! Voici une carte de la région que je dois vous remettre. Je pense que conduire notre Masque de Fer aux endroits marqués ne peut qu'accélérer sa guérison. Allez, bon courage et à bientôt, peut-être».*

La petite énigme de Fank fait allusion au Duc Polsan de Goergeult et à son frère Aron. Elle présage de l'avenir et annonce le dénouement du serment prêté par Aron sur le Bâton runique, plus de dix ans auparavant. La carte est dessinée sur un cuir tanné de grande qualité. Elle renseigne les aventuriers sur cette région septentrionale de la Hollandia, sur les frontières du Désert de la Mer des Vents et plusieurs de ses oasis (dont celle que viennent de quitter les aventuriers), ainsi que sur trois lieux particuliers, marqués d'une croix rouge et portant la mention : *«A visiter avant de gagner Amaldon»*. Ces quelques mots suscitent l'enthousiasme de Jongleur et tous découvrent qu'Amaldon est également mentionnée sur la carte qui donne sa position exacte. En réussissant un jet d'Idée, les aventuriers constateront que la rejoindre n'est pas aussi difficile que prévu, plusieurs oasis (dans les angles morts de la couverture des satellites climatiques) constituant des étapes naturelles faciles.

L'Eveil

Intermède

Effectuons un bref retour en arrière. Les sbires du Duc Polsan ont découvert le fourgon cellulaire abandonné, suite à quoi leur maître a lancé sa garde ducale à l'assaut du Bois du Val, dans l'espoir de récupérer Masque de Fer. L'intervention des aventuriers a suscité sa curiosité et il a décidé de suivre en héloptère leur fuite en compagnie de Jongleur et de son ancien captif. Son objectif était de déterminer s'ils avaient bénéficié de complicité pour lui arracher Masque de Fer, et si oui, à quel niveau de son administration. Afin de s'assurer que Polsan ne perde pas le précieux Masque de Fer dans un éclair de passion, d'insouciance ou de précipitation, Néon de Swansea et ses hommes l'accompagneront au long de ses investigations, prêts à prendre le contrôle des opérations.

Les voyages de nuit des aventuriers ne faciliteront pas la filature des sbires de Granbretanne. Mais alors que les aventuriers s'égarent dans le Désert de la Mer des Vents avec les réfugiés, Polsan apercevra au lointain les ruines fantasmagoriques d'Amaldon. S'ensuit une querelle entre Polsan et Néon (le premier voulant saisir l'occasion de visiter la cité, dont la localisation n'a jamais pu être déterminée dans le passé, et le Granbreton préférant conserver un oeil sur Masque de Fer), au cours de laquelle le contrôle de l'héloptère sera perdu. Celui-ci atterrira rudement à quelques kilomètres de la cité légendaire. L'appareil essuiera quelques dommages au moment de l'atterrissage. Tandis que Jasen et une partie de l'escorte de Néon resteront sur le site du crash pour réparer la machine, Néon, Polsan, Torche et deux autres Masques de Mante partiront à pied explorer Amaldon. En cours de route, ils seront capturés par deux Cybernautes (voir plus loin), qui les placeront dans une cellule d'Amaldon. Là, ils seront espionnés par les habitants de la cité qui veulent évaluer le danger représenté par la Granbretanne. Curieux de rencontrer les habitants de la cité, les sbires de la Granbretanne mépriseront volontairement plusieurs occasions de s'enfuir. Leur conversation avec un nain dégénéré, emprisonné dans une cellule voisine de la leur, ne leur apprendra rien.

C'est à Amaldon qu'un chapitre important de cette aventure doit se jouer et il peut paraître curieux que les aventuriers, Masque de Fer et les serviteurs de Huon doivent s'y retrouver. Mais peut-on parler de hasard lorsque le Bâton Runique lui-même s'implique dans la destinée des hommes ?



Considérations Tactiques

Outre le pilote et le copilote, la capacité d'accueil de l'héloptère est normalement limitée à 8 personnes. Il est raisonnable de considérer que les individus suivants sont à la poursuite des aventuriers et de Masque de Fer : le Duc Polsan de Goergeult ; son amante et garde du corps, Asmodia, capitaine de sa garde ducale ; Néon de Swansea, Commandeur de l'Ordre de la Mante ; Torche, légionnaire des centuries du Dragon ; Jasen, pilote du Corbeau ; quatre Masques de Mante. Le MJ est libre d'ajuster le nombre des Masques de Mante en fonction de l'expérience et du nombre des aventuriers. Il doit alors décréter une capacité maximale de l'héloptère différente de celle proposée ici.

Les Trois Sites...

Les aventuriers sont maintenant sur la piste des sites indiqués sur la carte délivrée par Orland Fank. Théoriquement, leurs investigations doivent accélérer la guérison psychique de Masque de Fer, dont l'état s'améliore manifestement. Les drogues qu'il a ingérées pendant tant d'années perdent peu à peu de leur virulence. A ce stade de l'aventure, Masque de Fer est capable de balbutier son nom, «Aron», et se souvient de son âge : 46 ans. Le reste est encore très flou dans son esprit. Même si personne n'a les moyens de l'apprendre encore, la sortie progressive de l'état végétatif d'Aron a des répercussions sur les conditions de vie dans sa Sphère-Monde et conduit à la prolifération terrifiante de tempêtes et de séismes cataclysmiques, entraînant la mort de plusieurs centaines de Granbretons et d'esclaves européens. Malgré ces incidents, qu'il espère provisoire, le Connétable Bison Gerden ordonne le maintien du dispositif Sphère-Monde en l'état.

S'ils se conforment aux directives d'Orland Fank, les aventuriers vont devoir quitter le Désert de la Mer des Vents (tout en gardant à l'esprit qu'ils auront à y retourner plus tard pour gagner la mystérieuse Amaldon) pour visiter les trois sites marqués sur la carte que leur a confié le serviteur du Bâton Runique. S'ils décident de s'entêter vers Amaldon, ils se heurteront à des tempêtes de sable, à des agressions de scorpions géants (jusque là mystérieusement discrets) et à des événements divers destinés à les décourager. Les aventuriers dont le score d'Alliance négatif est supérieur au score d'Alliance positif souffrent en outre de cauchemars qui nuisent à leur moral et à leur énergie (score de POU temporairement divisé par deux, jusqu'à ce qu'ils quittent le désert).

Le MJ est libre de débloquer toute une panoplie d'effets spéciaux appropriés aux scores dAlliance négatifs selon le guide fourni page 182 des règles, voire d'improviser des situations selon ses goûts.

L'Ancien Champ de Bataille

Le premier site est une petite colline lugubre et dévastée sur laquelle se dressent plusieurs centaines de croix funèbres et dont le sommet accueille une minuscule chapelle en pierre grise, du siècle précédent. Son intérieur abrite une immense stèle de marbre sur laquelle sont inscrites les paroles suivantes :

En l'honneur du Prince Aron de Goergeult et de ses valeureux guerriers tombés au combat.

Reine Brena

Aron reconnaît vaguement cet endroit : «*Il me semble être déjà venu ici. Je ne saurai dire quand exactement, ni dans quel but*».

Le Lieu du Duel

Perdu dans une végétation dense et touffue, ce second site fut manifestement le théâtre d'un duel. Abandonné depuis longtemps, deux pistolets rouillés reposent sur une table de pierre. L'un est de style français, frappé du sceau de la famille Royale de Hollandia. Spontanément Aron s'écrit : «*Mais c'est mon arme. Oui, je me souviens, je me suis battu en duel contre...*» Il s'interrompt, incapable de se souvenir de son adversaire. Il poursuit la gorge serrée : «*J'avais prêté un serment, oui, un serment sur le Bâton Runique... J'ai été tué ce jour-là. Je suis mort ici...*». Il termine dans un soupir en regardant un emplacement dans l'herbe grasse. Puis, se rendant compte du désordre qui règne dans ses propos et épuisé par ses efforts de mémoire, Aron se tait et pleure. Dans la Sphère-Monde, des tremblements de terre secouent Huona au rythme de ses sanglots.

La deuxième arme est de confection plus complexe mais porte également le blason de Hollandia. Comme l'autre, elle est dans un état déplorable. Une réussite critique en Chercher révèle un second canon, habilement dissimulé dans la tige guide de l'arme. En réussissant un jet de Maîtrise Technologique, les aventuriers comprennent que ce dispositif devait permettre de propulser une fléchette : la même qui fut utilisée pour paralyser Aron et faire croire à sa mort.

Le Lieu du Projet Sphère-Monde

Ce laboratoire a été construit de façon à être dissimulé par la végétation et les reliefs naturels. Au cœur d'une modeste gorge désolée s'élève cette vaste construction circulaire haute de plusieurs étages, d'un noir menaçant dans lequel on ne discerne pas la moindre ouverture.

A son sommet se dressent deux imposants pylônes surmontés d'énormes disques, concaves comme des coupes : l'un fait face au soleil, tandis que l'autre est orienté dans la direction opposée. L'ensemble du bâtiment est dévoré par une variété de lierre mutant particulièrement vigoureux, noyé dans une végétation artificiellement implantée (comme peut le révéler un simple jet de Monde Naturel). Ce bâtiment est l'ancien centre de travail d'Aron, vestige vibrant du temps des Anciens et de l'Age d'Or.



Dans les environs de l'édifice, il est possible de découvrir au milieu des herbes folles et des ruines mangées par les buissons, de nombreux squelettes humains, portant des cuirasses rouillées et souillées, et ornées des effigies des Goergeult. Les os sont en triste état, rongés par les intempéries et la faune naturelle, très active, des lieux. Il est également possible de relever un peu partout la marque de la guerre ; armes brisées, arbres calcinés et tâches brunâtres témoignant de la violence des combats.

La vision de ce lieu provoquera la réaction immédiate de Masque de Fer : *«Ce bâtiment, par sa configuration, me permettait de conserver une hygrométrie constante quel que soit le climat extérieur»*. En disant ces mots, il apposera sa main sur un panneau d'acier rouillé et révèlera un diaphragme s'ouvrant aussitôt dans un bruissement métallique accompagné par la chute d'une pluie de rouille. L'intérieur du laboratoire est à l'abandon. Son contenu a manifestement été pillé il y a longtemps déjà, car l'odeur de renfermé paraît millénaire. Des notes, des flacons, des éprouvettes, des ouvrages de sciences ont alimenté de gigantesques autodafés, souillant définitivement le sol de l'édifice, qui a plutôt bien résisté à l'incendie.

Dans cet immense laboratoire, autrefois subventionné par la Reine Brena, survivent encore deux des anciens soldats d'Aron, ultimes rescapés de la section «Baroudeurs», la garde d'élite du Duc. Constatant la violation de leur territoire par des étrangers, ils tendront une ingénieuse embuscade aux aventuriers, faisant croire à un grand nombre de soldats (ce tour est réalisé grâce à la participation involontaire de plusieurs squelettes qui s'agitent dans les fourrés, en brandissant des armes rouillées, sous l'action d'un système de cordes et de poulies), et imitant différentes voix. L'un deux, Saïkan, se présentera alors comme porte-parole des «soldats» et invitera les aventuriers à déposer les armes et à se rendre. L'autre baroudeur, Vervalek, continuera à animer les soldats, tout en simulant avec brio plusieurs conversations. Les aventuriers réussissant des jets de Sagacité peuvent découvrir la supercherie, ainsi que Jongleur, familier des tours basés sur la ventriloquie. Un jet de Chercher réussi révèle l'astuce des cadavres animés.

Mais avant que les aventuriers n'entreprennent une action désastreuse, Masque de Fer, reconnaissant deux de ses anciens soldats, mettra fin à la mascarade en interpellant le baroudeur visible par son nom : *«Saïkan ? …Saïkan ! Cesse immédiatement tout ceci ! C'est moi, je suis de retour…»*

Reconnaissant la voix de son maître, les yeux du soldat s'humidifieront tandis que sa voix deviendra trouble : *«Mon Seigneur ? Est-il possible que ce soit vous, ressuscité d'entre les morts ?»* Dans l'instant qui suit, le staccato de la chute soudaine des squelettes caparaçonnés retentira, tandis qu'un deuxième homme, Vervalek, surgira hors des fourrés pour constater de ses propres yeux le miracle…

Dans les heures qui suivront, le Duc Aron aura l'occasion de rafraîchir sa mémoire auprès de Saïkan et Vervalek, uniques survivants de la bataille fratricide qui eut lieu plus de cinq ans auparavant et au cours de laquelle le projet Sphère-Monde fut volé. Les deux hommes ont plus de quarante ans. Ils ont passé les dernières années dans la forêt, terrés comme des bêtes, fuyant tous les lieux habités, de peur que la félonie du Duc Polsan ne les rattrape et ne les punisse de leur fidélité envers Aron. Même après leurs retrouvailles avec celui-ci, Saïkan et Vervalek resteront distants et sauvages, adoptant un comportement ambigu avec les aventuriers. Malgré cela, leur détermination à servir de nouveau leur maître en font des compagnons fidèles et valeureux en cas de coup dur.

Saïkan et Vervalek, Gardes Ducaux d'Aron de Goergeult, Section Spéciale des «Baroudeurs»

FOR 15 **CON 14** **TAI 15** **INT 11** **POU 12**
DEX 13 **APP 11**

Points de Vie : 15.

Armure : 1D6, cotte de maille rouillée sans casque.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Arc de Chasse* 65 %, dégâts 1D6+1+1/2MD, Portée 80 mètres ; *Epée Large* 90 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Petit Bouclier* 85 %, dégâts 1D3+MD+Repousser, PdS 20.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 45 %, Chercher 75 %, Déplacement Silencieux 50 %, Dissimuler un Objet 45 %, Equitation 85 %, Esquive 60 %, Europe du Tragique Millénaire 35 %, Grimper 65 %, Lancer 80 %, Médecine Rudimentaire 40 %, Monde Naturel 90 %, Natation 70 %, Orientation 55 %, Pister 85 %, Sauter 70 %, Se Cacher 50 %.

Renaissance

Aidé par les précieux renseignements de ses hommes, Aron se souviendra enfin, empli d'amertume et de détresse : *«Je suis le Duc Aron de Goergeult, sorcier de l'académie moskcovienne d'Ishar, et fidèle serviteur de la Maison de Hollandia. Il y a plusieurs années, des amis scientifiques et moi-même avions fait aboutir un projet colossal sobrement baptisé Sphère-Monde. Pour fêter ce premier succès, j'organisai un immense banquet, dans ce même laboratoire, aujourd'hui en ruines. Bien malgré moi, ces festivités tournèrent au drame : des mercenaires mandatés par mon frère cadet, le Duc Polsan de Goergeult, saccagèrent les lieux, massacrèrent mes invités, ma garde et mes assistants. Je parvins à m'enfuir avec quelques uns de mes fidèles Baroudeurs, ma garde personnelle, mais nous fûmes rapidement rejoints par Polsan et sa horde de mercenaires. Mes hommes furent défaits dans un ultime combat, et plutôt que de périr sans honneur dans la boue, j'exigeais de mon frère le Jugement des Goergeult, à savoir un duel avec les antiques pistolets familiaux qui symbolisaient la grandeur de notre Maison. Dans un but qui me reste encore étranger, Polsan ne me tua pas mais se servit d'une fléchette pour m'inoculer une puissante drogue paralysante, me laissant pour mort devant les témoins de la Reine Brena. Des années qui suivent, je ne conserve que la brume inconsistante de l'oubli, dont seul émerge le cauchemar des tortures de visages grimaçants et décharnés.»*

Interrogé sur l'oeuvre de sa vie, la Sphère-Monde, Masque de Fer semblera retrouver la maîtrise de ses émotions : *«Mon invention, la Sphère-Monde, était une machinerie magnifique et d'une complexité que j'ai moi-même peine à mesurer. L'idée de base était de permettre la reconstitution d'une planète à l'échelle réduite ; une console complexe assurait le contrôle intrinsèque de tous les facteurs de réalisme : temps, durée de rotation de la planète, saisons, évolution de la flore, etc. La planète ainsi créée n'avait que deux mètres de diamètre mais rivalisait de beauté avec son aînée que nous foulons. On y était transporté par un appareillage perfectionné, assurant une compression des cellules proportionnelle aux dimensions de la planète, dont la paternité revient incontestablement aux Anciens d'avant la Pluie de Mort et de Feu. Magnifique, non ?»*

Le Masque de Fer laissera s'échapper un profond soupir, tandis que la mélancolie s'emparera à nouveau de lui : *«A l'origine, j'avais imaginé ce paradis pour en faire un Eden en dehors du temps. Quel gâchis.»*. Puis, s'absorbant dans ses souvenirs et son amertume, il deviendra impossible de soutirer à Aron la moindre information supplémentaire. A bien des égards, il semblera avoir rechuté dans son état végétatif, mais des soupirs et des sanglots contrediront régulièrement cette hypothèse.

Maintenant, quelles sont les possibilités des aventuriers ? Pour une fois, Orland Fank ne les gratifie pas de l'une de ses fantasques apparitions. Jongleur se montrera perplexe et n'en croiera pas ses oreilles ; après tout, Masque de Fer n'est-il pas un représentant de l'autorité et de l'ordre qu'il a combattus toutes ces dernières années ? En se concertant, les aventuriers réaliseront sûrement qu'il ne leur reste plus qu'à gagner Amaldon pour espérer y voir la conclusion de cette déroutante aventure.

Dénouement d'un (trop) Ancien Serment

Très bientôt, les aventuriers gagneront Amaldon, d'autant plus que la tâche leur en sera facilitée par la carte dOrland Fank. Nous vous présentons donc ci-dessous, en guise de préliminaire, une description de cette cité qui ne vit que dans les légendes hollandiennes.

Amaldon aux Deux Visages

Amaldon est une Cité des Anciens, comme il en existe peu en Europe, un des derniers noyaux de savoir de l'humanité conservé à des fins pacifiques et créatrices. La ville se présente comme une somptueuse cité, bâtie toute en longueur, entièrement construite autour d'une unique rue centrale, l'Allée des Sciences. Cette artère est la seule partie de la ville exposée à une lumière naturelle, la totalité de la cité étant englobée dans un cocon ovoïde de béton-corail ***(5)***. L'Allée des Sciences mène à des laboratoires et à des ateliers, dissimulés sous d'imposantes charpentes métalliques escamotables. C'est ici que se trouvent les générateurs, les pompes et le matériel essentiel à la vie des habitants d'Amaldon.

> **(5)** Les murs de la ville d'Amaldon sont en béton-corail et mesurent entre 18 à 20 mètres d'épaisseur. La particularité de ce béton d'origine obscure est de poursuivre sa croissance comme le corail. Ainsi, les murs dAmaldon ne cessent de s'épaissir. Les aventuriers peuvent prélever quelques échantillons de corail ; sa croissance sera régulière sans nécessiter le moindre entretien. Mais il leur faudra des siècles de patience pour obtenir un résultat comparable aux murailles de la cité...

Amaldon dispose d'une seule entrée qui fait office de piste d'atterrissage pour les disques volants, un moyen de locomotion exclusivement Amaldien. Un Cybernaute (voir plus bas) garde en permanence le hangar des disques, et un autre l'entrée de la ville.

La Cité des Sciences se découpe en 6 quartiers délimités par leur population, les compétences et la tâche de chacun au sein de cette micro-société. Ces quartiers sont tous articulés autour de l'Allée des Sciences. Grâce à un travail constant, Amaldon est la



cité la plus automatisée d'Europe. Outre des savants (82 personnes), la cité accueille des rescapés du désert et des réfugiés (347 personnes) qui assurent la plupart des tâches quotidiennes et contribuent au fonctionnement du dispositif. Il faut préciser qu'Amaldon est le refuge de plusieurs personnalités en fuite, tel que Teronis Lahar, un alchimiste qui, par maladresse, a muté un baron français malade en immonde créature, ou encore Goelle la Folle qui a pulvérisé par «étourderie» la moitié d'une petite bourgade moscovienne. En conséquence de cette diversité, Amaldon est une ville cosmopolite, résultat d'un brassage ethnique et culturel important. Il faut reconnaître que, dans l'ensemble, le résultat est positif.

La Fictive Amaldon

Les sorciers d'Amaldon, désireux de protéger, leur cité ont projeté l'hologramme d'une ville en ruine, déserte, vingt kilomètres en amont de la véritable Amaldon. Cette ville fictive est protégée par trois Cybernautes, qui sont chargés de capturer et de ramener les voyageurs égarés à la véritable Amaldon. C'est le sort qu'ont connu le Duc Polsan et son escorte ténébreuse, peu de temps après le crash de l'héloptère.

Les Cybernautes

Les Cybernautes sont à rapprocher des Golems d'Acier, ces automates du XXI ème siècle présentés p.220-21 de HNE. Ils ressemblent à des créatures humaines écorchées, dont chaque fonction musculaire ou nerveuse a été reproduite mécaniquement. Seuls les mains, les pieds et la tête bénéficient d'un habillage aux formes futuristes et inquiétantes, capables de s'interfacer avec les consoles des disques d'acier pour leur pilotage. Subtil mélange de matériaux composites et d'acier, la masse musculaire des Cybernautes est inférieure à celle des Golems d'Acier, mais leurs corps sont au moins aussi robustes.

Cybernaute, Créature aux Tendons de Métal et aux Serres dacier

FOR 25 CON 25 TAI 20 INT 10 POU n/a DEX 15

Points de Vie : 23.

Armure : 23*. Si le Cybernaute endure une attaque critique lors du combat, lancez 1D100 et comparez le résultat avec la table ci-dessous, pour déterminer si une partie sensible a été détruite :

D100	Point faible touché
01-50	Organe protégé. Pas d'autre effet.
51-60	Interface. Le Cybernaute ne peut plus piloter les disques volants.
61-70	Détecteurs auditifs. Le Cybernaute est désormais sourd.
71-80	Yeux. Le Cybernaute est désormais aveugle.
81-90	Stabilisateurs. Le Cybernaute souffre d'un manque de coordination. Diminuez de moitié sa DEX et les scores de ses compétences de combat.
91-100	Groupe de puissance. Les fuites hydrauliques provoquent la diminution de moitié du score de FOR du Cybernaute. Révisez le MD de façon appropriée.

Modificateur aux Dégâts : +2D6.

Armes : *Poing Métallique* x2 50 %, dégâts 1D6+MD ; Lutte 80 %, dégâts spéciaux ; *Filet* 90 %, dégâts spéciaux. Il est conseillé de relire la règle optionnelle Enchevêtrer, HNE p.104.

Compétences : Chercher 75 %, Ecouter 75 %, Esquive 40 %, Pister 55 %, Piloter [Disque Volant] 95 %.

** Les points d'armure sont toujours égaux aux points de vie. Le Cybernaute se détériore donc de la même manière qu'un bouclier.*

Illusions et Trompe-l'Oeil

Tôt ou tard, les aventuriers, en quête d'Amaldon, découvriront sa contrefaçon fantasmagorique. Dès qu'ils pénètreront dans la cité, ils seront pris dans l'embuscade de trois Cybernautes, à quelques centaines de mètres à peine de l'endroit où Polsan et les Granbretons ont été capturés. Totalement invisibles au moment de l'embuscade, car enfouies dans «l'épaisseur» d'un hologramme, les créatures animées connaissent parfaitement la topologie qui se cache derrière l'illusion visuelle et n'auront aucun scrupule à pousser les aventuriers dans une fosse peu profonde (3 mètres ; consulter les règles p.86 de HNE) avant de les recouvrir de leurs filets. Dans les secondes qui suivront, les Cybernautes assommeront les aventuriers de leurs lourds poings métalliques.

Les personnages capturés seront déposés, ficelés, bâillonnés et les yeux bandés sur des disques d'acier volants de 3 mètres de diamètre. Dirigés par les Cybernautes, ces disques s'élèveront doucement jusqu'à 4 mètres d'altitude et se rendront à vive allure jusqu'à la véritable Amaldon. Une fois à destination, les aventuriers seront déposés à terre et leurs bandeaux retirés. Un seau d'eau croupie les ramènera à la conscience et leurs yeux apercevront un être au faciès hideux et contrefait penché sur eux, tâtant les ecchymoses et les bosses, arrachant aux aventuriers des grognements de douleur. Leur médecin est en fait un nain au physique peu avenant, monté sur des échasses mécaniques, lui donnant sur la plupart des aventuriers une bonne tête d'avance. Il est escorté de quatre Cybernautes, menaçants et prêts à agir, comme en témoigne la tension dans leurs tendons mécaniques parfaitement visibles. C'est certainement la première occasion qu'auront les aventuriers d'observer les créatures qui les ont aussi soudainement défaits et leur vision fantastique leur arrachera certainement un frissonnement d'inquiétude.

Puis le nain prendra sobrement la parole : *«Je suis Atlas. Vous êtes mes prisonniers.»* Sans autres commentaires, le nain se redressera agilement et d'un signe ordonnera aux Cybernautes de se saisir des aventuriers. Ils les porteront ou les traîneront le long d'un couloir dénudé, jusqu'aux geôles d'Amaldon, constituées d'une salle de garde et de deux grandes cellules séparées par des barreaux mitoyens. Leur sol est recouvert de paille fraîche. Tandis que les aventuriers verront leurs armes et affaires disparaître dans une minuscule alcôve où ils seront négligemment entassées par Atlas, ils remarqueront tout un attirail d'armes, dont certaines particulièrement étranges (notamment le lance-flammes de Torche) sur la table en bois de la salle de garde. Ils prendront alors conscience que la cellule voisine est occupée, quelques ombres immobiles se découpant dans la pénombre. Malheureusement, la faible luminosité ne leur permettra pas d'identifier immédiatement leurs compagnons d'infortune.



Des Geôles mal Fréquentées

En outre, les aventuriers ne sont pas seuls dans leur cellule. Un autre nain, Gibus, accroupi dans un recoin de la cellule, pleure à chaudes larmes. C'est le jumeau dizygote d'Atlas *(6)*, et s'il est là pour statuer sur les personnages et leur comportement, il leur jouera la comédie après les avoir détachés et débâillonnés. Ancien roi de la cité, son trône est usurpé par son frère Atlas, dont la fourberie est sans limite. Il doit être exécuté très prochainement et pour appuyer ses dires, Gibus sanglotera en permanence, rendant presque impossible toute conversation intelligible avec lui.

(6) Atlas et Gibus sont les Maîtres d'Amaldon. Aucun habitant n'est au courant de ce détail, et pour tous, les Maîtres existent mais sont «invisibles», bien que les preuves matérielles de leur influence soient nombreuses et indubitables. Avant l'arrivée des deux nains dans la cité, Amaldon était déjà dirigé par un Maître mystérieux. Ce fut Atlas qui le démasqua et lorsque le précédent Maître fut trop vieux pour poursuivre la gestion de la cité fantastique, il persuada Atlas et son frère de reprendre le flambeau. Bien évidemment, la fable de Gibus sur l'usurpation de son trône est une pure invention.

La cellule voisine, séparée de celle des aventuriers par un étroit couloir de ronde, est également peuplée. Elle accueille actuellement le Duc Polsan de Goergeult, Néon de Swansea, Torche, Asmodia et deux Masques de Mante. Ils sont bien entendu surpris de retrouver la trace de Masque de Fer dans les geôles d'Amaldon.

Reconnaissant son frère félon, Masque de Fer crachera de colère : *«Polsan, que fais-tu ici, meurtrier, après tout le mal que tu as fais à notre dynastie !»*. Son frère lui répondra d'un rire glacial et méprisant, tout en s'approchant des barreaux d'acier, Néon de Swansea sur les talons. Sa voix est mielleuse et pleine d'assurance, comme si sa détention n'était qu'un petit désagrément mineur et sans importance :

- Aron, mais quelle surprise de te retrouver ici après tellement de temps ! Je suis contris... Comment peux-tu dire que j'ai fait du mal à notre Maison alors qu'en ton absence, je l'ai menée aux plus hauts échelons de l'administration hollandienne, et maintenant même granbretonne ? Ah, mon cher Aron, ne savais-tu que la Granbretanne est l'avenir de l'Europe ? Oui, tu peux me haïr, mon frère, car j'ai été l'artisan de ta chute. Et celle-ci fut vertigineuse, à vrai dire. Tu me vois aujourd'hui à l'aube de ma renaissance. Bientôt, je marcherai sur ce monde à la tête de ta Sphère-Monde, devenu un vaste camp militaire, véritable cocon des légions d'élite de la Granbretanne. De Den Haagst, je lancerai sur l'Europe la plus puissante machine de guerre que cette terre ait connu, et il est certain que le très sage Roi de Granbretanne m'offrira de vastes domaines en récompense.

Néon de Swansea se penchera alors sur le cou de Polsan, semblant lui murmurer à l'oreille quelque menace mystérieuse inaudible pour les aventuriers, balayée par un mouvement d'épaule irrité de Polsan.

- Polsan, ton avidité de pouvoir t'aveugle. Ne comprends tu donc pas que tes alliés te manipulent, et que leur seul but est de servir au mieux leurs intérêts et que tu n'es à leurs yeux qu'un pantin sans aucune valeur ?

- Oh, oh. Ta jalousie me flatte, Aron, au moins autant que ta crédulité m'amuse. La Granbretanne est l'avenir de l'Europe, car elle va très bientôt contrôler le monde, depuis la vieille Europe jusqu'aux lointaines contrées de la «Terra Incognita» ; et moi qui aurais pris part à cette victoire, je règnerai équitablement aux côtés du Bon Roi Huon. Ta Sphère-Monde, que jadis je t'ai dérobé, n'est plus aujourd'hui qu'une arme entre mes mains, le plus fabuleux camp militaire de l'histoire humaine. Dans le port de Den Haagst, mon Grand Serpent a déjà fait la preuve de sa fiabilité et n'attend qu'un ordre pour être engagé dans les conflits européens et vomir ses dizaines de milliers de guerriers là où on les attend le moins.

Encore une fois, Néon de Swansea semblera invectiver silencieusement le Duc Polsan, frappant même le sol couvert de paille de son talon, mais celui-ci le repoussera avec condescendance du plat de sa main, avant de reprendre.

- Ah, je sens à ton silence que tu comprends désormais que ta Sphère-Monde, ce paradis utopique pour lequel Brena avait accordé tant de crédits, cette folie inutile et dérisoire que tu avais défendue, est aujourd'hui une arme invincible : une machine de guerre qui va acheminer des légions entières, à travers le monde entier. Ton esprit que tu croyais si brillant a été manipulé et tourné en dérisio...

Polsan n'aura pas le temps de terminer sa phrase, car Néon lui brisera le cou dans un craquement sec : *«Tu parles beaucoup trop, bouffon»*.

Le cadavre de Polsan s'écroulera dans un bruit sourd déclenchant les cris d'horreur d'Aron, ainsi que la réaction foudroyante d'Asmodia. Celle-ci se jettera sur Néon et lui frappera violemment le crâne contre les barreaux mitoyens, avant que les masques de Mante ne l'assomment d'un coup violent sur la nuque. Néon se relèvera avec difficulté, impuissant à étancher le sang qui s'écoule de son arcade sourcilière ouverte sous le heaume par la violence de l'assaut d'Asmodia. Dans un sifflement de colère, il donnera un violent coup de pied à la forme inconsciente de la guerrière, avant de se pencher sur le cadavre de Polsan et d'arracher le pendentif-clé du Masque de Fer que le défunt duc porte autour du cou.

Quelques instants plus tard, Néon de Swansea fera jouer l'étrange instrument sur la serrure de sa cage, qui émettra un claquement sonore avant de s'ouvrir. Dans l'instant qui suit, ses hommes investiront la salle de garde et ramasseront leurs armes et équipements entreposés sur la table. Sans un regard en arrière, soutenant avec difficulté sa tête de ses mains, Néon ordonnera brièvement à l'une de ses Mantes d'en finir avec les aventuriers. Avec le reste de son escorte, il quittera les souterrains d'Amaldon pour la surface.



Dans les instants qui suivront, le soldat masqué fixera les aventuriers de son regard meurtrier tout en restaurant le circuit d'alimentation de sa lance-feu, qui bourdonnera délicatement durant tout le temps de chauffe, laissant le temps à la panique d'exploser dans la cage des personnages. Puis dans un gloussement, il pointera la bouche de son arme vers la cellule des aventuriers impuissants.

Mais dans le même mouvement, Gibus dévoilera un pan de mur pivotant et enjoindra vivement les aventuriers à le suivre dans un tunnel escamoté. Le rayon de feu explosera sur les pas du dernier aventurier à franchir le passage. A part une odeur persistante de roussi, il s'en tirera sans blessure.

Le Prix d'un Serment

Après une progression de cinq minutes dans le tunnel, les aventuriers et Gibus arriveront dans un vaste complexe technologique souterrain. Ils retrouveront Atlas affairé à l'entretien de ses échasses métalliques. Gibus lui expliquera rapidement la situation et présentera les personnages comme leurs alliés. Bien que le groupe d'aventuriers en soit inconscient, au même moment, plusieurs explosions retentiront dans le hangar à disques : les lances-feu des Mantes et le lance-flammes de Torche auront fini par venir à bout du gardien Cybernaute et des disques, s'assurant ainsi de ne pas pouvoir être poursuivi par ces machines infernales.

Alors qu'un Amaldien l'informera de la nouvelle, Atlas comprendra le drame de la situation : *«Le malheur est sur nous ! Pendant qu'ils étaient dans nos cellules, nous avons espionné grâce à Gibus les conversations de ces Granbretons, et nous savons désormais quelle est leur nature intime ! Ils n'auront de cesse d'avoir écrasé sous leurs bottes l'Europe gémissante entière. Et Amaldon, avec toutes les merveilles des Anciens qu'elle recèle, sera inévitablement leur prochaine cible. Il faut à tout prix éviter que ces militaires entrent en rapport avec leurs supérieurs, où les ruines d'Amaldon seront pillées avant qu'une semaine entière ne se soit écoulée !»*

Nos aventuriers ont une totale liberté d'action. Ils peuvent abandonner Amaldon à son sort, ou au contraire, se lancer à la poursuite des Granbretons. Dans les deux cas, Atlas leur restituera leurs équipements, conservés dans la salle de garde attenante à leur cellule. Quant à Asmodia, elle se sera remise de son évanouissement, et après avoir pleuré le cadavre de son amant, elle proposera aux aventuriers son aide dans la traque de Néon de Swansea, s'il s'agit de l'option choisie par les aventuriers. Sinon, elle demeurera en Amaldon pour pleurer son amour perdu et défendre la cité contre l'offensive granbretonne qui ne tardera pas à survenir, un jour ou lautre.

Sur les Traces de l'Ennemi

Dans le désert rocheux qui cerne la véritable Amaldon, il ne sera pas facile de suivre la trace des Granbretons, mais on pourra apercevoir leurs silhouettes au lointain. Au bout de deux heures de course poursuite, la troupe de Néon de Swansea rejoindra le lieu où l'héloptère a été contraint de se poser, à la lisière du désert de sable. Les aventuriers n'auront guère plus d'une demi-heure de retard sur eux, à moins qu'ils n'aient perdu beaucoup de temps à Amaldon.

Une fois leurs ennemis rejoints, les aventuriers constateront que les hommes de Néon ont établi un petit campement sur un plateau de roche. Le Commandeur disposera désormais de toute son escorte et d'un héloptère (qu'Aron reconnaîtra puisqu'il en est le concepteur), dont le pilote Corbeau termine avec mauvaise grâce les dernières réparations.

Les aventuriers seront libres de choisir entre un assaut frontal ou des méthodes nettement plus subtiles, pour neutraliser leurs ennemis. Si les aventuriers ne l'en empêchent pas, Asmodia s'en prendra personnellement à Néon de Swansea, quitte à balayer leurs chances de tendre une embuscade aux Granbretons. Il s'agit de deux guerriers habiles et ils auront recours à tous les subterfuges de la guerre pour vaincre l'autre. Mais la supériorité martiale du Commandeur de la Mante est incontestable, et sans une intervention de la part des aventuriers, c'est Néon qui sortira vainqueur de l'affrontement, Asmodia rejoignant dans l'oubli son défunt amant.

Les Granbretons sont décidés à ne faire qu'un seul prisonnier : Masque de Fer. Si les aventuriers succombent, tout prendra fin ici. Dans le cas contraire, nos aventuriers s'empareront de l'héloptère et Aron récupèrera la clef triangulaire de son masque sur le cadavre de Néon. Le Duc retirera enfin le Masque de Fer, révélant un visage sale aux traits tirés, les yeux bouffis et rougis par les larmes versées sur un frère qu'il n'avait, finalement, jamais cessé d'aimer…

La Bataille de Den Haagst

Après quelques heures de sommeil hantées par des cauchemars et des peines encore très vives, Aron de Goergeult, enfin maître de sa mémoire fraîchement recouvrée, prendra parfaitement conscience de la menace que sa création fait planer sur l'Europe. En conséquence, il confie très naturellement ses craintes aux aventuriers.

Dès à présent, l'objectif du Duc déchu deviendra la destruction de la Sphère-Monde qu'il imagina jadis. Il attendra des aventuriers qu'ils l'appuient dans cette tâche délicate. En principe, les liens établis durant l'aventure devraient suffire à sceller cette alliance. Toutefois, si les aventuriers refusent de collaborer bénévolement, Aron leur rappellera qu'il est désormais l'héritier de deux Duchés depuis la disparition de son frère. Ceux qui accepteront de l'aider seront anoblis et dotés de titres mineurs et de propriétés terriennes. Certes, l'invasion granbretonne laisse planer le doute sur les débouchés d'une telle promesse, mais Aron est persuadé que les nations voisines, la Germanie notamment, viendront au secours de la Hollandia, qui sera alors bientôt débarrassée de l'ennemi. Par contre, si les aventuriers n'entreprennent rien, ils seront en partie responsables de l'hégémonie granbretonne lorsque la Sphère-Monde sera employée aux fins martiales suggérées par Polsan.





Destins

Saïkan et Vervalek, s'ils ont survécu au précédent affrontement, se porteront bien entendu volontaires pour seconder Aron. Asmodia, sa vengeance obtenue, se désintéressera totalement du sort du reste du monde et retournera à Amaldon. Dans les prochaines semaines, elle demandera à Atlas et Gibus la faveur de lui faire traverser le désert en disque volant. Elle gagnera alors une Eglise du Sincère Repentir pour y donner naissance à l'enfant de Polsan. Quant à Jongleur, c'est au MJ de décider s'il prolonge son association avec les aventuriers. N'ayant plus d'intérêts à défendre dans cette affaire, il peut reprendre sa vie de brigandage et, en bon anarchiste, combattre l'ordre martial qui va succéder au règne de Brena. Au contraire, si les aventuriers ont tissé avec lui des liens d'amitié, il oubliera volontiers avoir combattu ce qu'Aron symbolise, pour détruire avec eux la menace qui pèse sur l'Europe entière.

Quant aux aventuriers, s'ils refusent de soutenir Aron, le scénario s'arrêtera là. Le MJ peut considérer que le Duc cherchera seul à détruire la Sphère-Monde, périssant inutilement dans la tentative. Avec sa mort, les conditions de vie dans le micromonde empireront d'heure en heure, jusqu'à ce que la sphère du Grand Serpent, à Den Haagst, saturée d'énergie, fonde et mette le feu au navire granbreton.

En Route pour Den Haagst

Une fois les volontaires ralliés à Aron, celui-ci prendra place aux commandes de l'héloptère. Dans le vrombissement des moteurs thermiques, l'instable petit engin s'arrachera péniblement au sol dans un vacarme inquiétant. Aron semblera assez malhabile aux commandes, mais il gagnera rapidement de l'assurance jusqu'à maitriser parfaitement l'engin au bout de quelques minutes.

Caractéristiques de l'Héloptère

Cet appareil volant est un prototype d'aérostat de conception artisanale, propulsé par six imposants réacteurs fixes. Quatre «monstres» lui permettent de s'arracher à la pesanteur, et deux autres de se déplacer. Il est extrêmement inconfortable, car instable et sensible au moindre trou d'air.

En outre, la consommation excessive et l'entretien méticuleux qu'il exige grèvent sérieusement son intérêt, malgré la prouesse technique (inspirée de nos avions à réaction modernes) que représente sa réalisation.

Même les sorciers-savants de Granbretanne ont des connaissances en aérodynamique insuffisantes pour réussir à améliorer ce lourd et extrêmement coûteux prototype.

Depuis que Polsan a prêté allégeance au Globe-Trône, un blason granbreton identifie cet aéronef comme un appareil de ce royaume. Il est inutile de préciser qu'à cause de sa maniabilité suicidaire, un tel appareil est considéré comme une proie impuissante face à des créatures ailées ou des ornithoptères granbretons.

Equipage : 1 pilote, 1 copilote, 8 passagers.

Armement : Aucun, toutefois, les hublots sont assez larges pour permettre aux passagers de tirer à l'extérieur avec des arbalètes, des lances-feu, ou des armes de tir similaires. Frondes et lances sont inutilisables et les scores de compétences avec des arcs sont divisés par deux.

PdV : 85

Armure : 10 points de structure

Autonomie : 400 km (environ 100 au moment où Aron et les aventuriers récupèrent l'appareil).



La destination à prendre paraît évidente : si la moitié des faits révélés par Polsan sont vrais (et la réaction de Néon de Swansea ne fait qu'en assurer la véracité), c'est à Den Haagst que tout devrait bientôt se jouer. Laissez les aventuriers tisser des plans et des stratagèmes au cours du voyage aérien *(7)* à bord de l'héloptère.

> **(7)** La Granbretanne jouissant d'une suprématie aérienne totale, il est assuré qu'ils attireront à un moment ou à un autre l'attention d'un patrouilleur de l'Ordre du Corbeau, survolant les campagnes vides et dévastées. Intrigué par l'aspect peu orthodoxe de l'héloptère, l'Oiseau de Bronze fera plusieurs fois le tour de l'engin. Identifiant l'emblème de la Granbretanne sur les flancs de l'appareil, il s'en ira finalement sans causer plus de problèmes, à moins que les aventuriers ne paniquent et n'ouvrent le feu, à l'aide de leurs armes personnelles. Le MJ peut se servir de cette rencontre pour faire monter la tension chez ses aventuriers.

En cas d'affrontement, consultez les règles appropriées aux combats aériens (HNE pp.102-03). Considérez que le pilote du Corbeau a une DEX de 15 et un score en Piloter (Ornithoptère) de 65 %. Il est équipé de deux lances-feu jumelées pour une autonomie de 100 tirs. En cas de conflit, les manoeuvres désespérées d'Aron ne pourront que reculer l'inéluctable. Au mieux parviendra-t-il à se poser en catastrophe, donnant à peine le temps à son équipage de quitter l'appareil avant que le Corbeau ne fasse feu et ne détruise l'engin au sol. Les aventuriers ne pourront que courir chercher refuge dans un bois tout proche, faisant des proies aisées pour la machine de guerre volante. Mais ce sera également pour eux l'occasion de rencontrer l'avant-garde de l'armée hollandienne, réfugiée dans ces mêmes bois pour la journée...

L'Armée d'Hollandia

Alors qu'ils survolent un bois verdoyant, autorisez à vos aventuriers un jet sous leur score de Chercher. En cas de réussite, ils aperçoivent un groupe d'une vingtaine d'hommes qui tentent de gagner furtivement la zone forestière. En cas d'échec, c'est Aron, Jongleur, Saïkan ou Vervalek qui les repèreront : *«Là, regardez, des hommes en armes !»*. Un bref passage à basse altitude révèlera que les hommes portent les couleurs de l'armée hollandienne. Un jet réussi d'Idée ou d'Art (Stratégie et Tactiques Militaires) indique qu'il ne s'agit, à priori, ni de mercenaires, ni de pillards, ni de déserteurs. En effet, ils ne sont pas dépenaillés et progressent avec discipline, manifestement contrariés d'avoir été surpris dans cette manoeuvre par une machine volante.

Un débat s'engagera aussitôt entre les passagers de l'héloptère, car Aron et ses Baroudeurs sont partisans d'aller à la rencontre des rebelles. Peut-être pourront-ils leur fournir de l'aide dans la destruction de la Sphère-Monde, ou plus modestement des vivres et des renseignements sur la situation politique des environs. Après tout, cette zone, l'ancien fief de Polsan, est un territoire granbreton, et la présence de rebelles ne prouve qu'une chose : quelque chose d'important se trame.

L'Avant-Garde de Köln

Les négociateurs (il est souhaitable que les aventuriers s'imposent dans ce rôle) envoyés en ambassade auprès des rebelles devront se montrer prudents une fois au sol, car les soldats réfugiés dans le bois ont clairement identifié les couleurs granbretonnes sur les flancs de l'héloptère. Il est souhaitable que les aventuriers déclarent leurs intentions pacifiques à l'aide d'un quelconque linge blanc. Néanmoins, le simple fait que l'engin se soit posé, au lieu d'aller prévenir l'état-major granbreton de la présence de rebelles dans les environs, suffit pour que ces derniers décident de découvrir les intentions de l'ambassade. Les aventuriers n'auront pas à pénétrer dans le bois pour rencontrer les émissaires du groupe adverse (d'un nombre égal au leur).

Les rebelles sont convenablement armés, propres et rasés. Il est manifeste que ce sont des soldats de métier, et qu'ils n'ont d'aucune manière relâché leur discipline. Ils ont cependant les nerfs à vif et sont désireux de saisir l'occasion de détruire un appareil ennemi, aussi passeront-ils aux actes à la moindre provocation ou maladresse de la part des aventuriers. Leur porte-parole est un sergent à la coupe martiale et au visage sévère. Il dévisagera le groupe dépareillé des aventuriers, un peu surpris de constater qu'ils ne portent pas de masques. Néanmoins, s'attendant à une ruse ou une trahison de leur part, il restera sur une réserve légèrement hostile. En cas de conflit, utilisez les caractéristiques du Soldat de Cavalerie p.189 de HNE pour les soldats, et celles du Capitaine de la Garde (HNE p.185) pour l'officier.

Au cours de la conversation, le sergent hollandien se refusera à communiquer tout renseignement sur leur nombre, la pertinence d'une manoeuvre d'envergure de la part des rebelles ou sur une quelconque donnée stratégique. La tension pourra monter ou descendre au rythme de la discussion. Des jets d'Eloquence ou de Marchander peuvent amadouer le sergent et rendre les échanges moins hostiles. L'intervention d'Aron de Goergeult peut alors sceller une alliance entre les aventuriers et les rebelles, à la grande surprise de ces derniers !

Une fois les positions de chacun clairement déterminées, les rebelles proposeront de rejoindre le gros de l'armée de Köln qui se tapit dans une grande forêt plus à l'Est et dont ils ne sont qu'une modeste avant-garde destinée à explorer les environs. Même si le grand nombre de passagers est déjà pénalisant, la meilleure solution pour les aventuriers est de s'embarquer dans l'héloptère avec le sergent jusqu'à l'armée de Köln. Par voie terrestre, il y a une demi-journée de marche à accomplir.

Dorian Hawkmoon

Par mesure de précaution, le sergent proposera que l'héloptère débarque son équipage à une certaine distance de la forêt abritant les renforts de Köln. En effet, un appareil volant dans ce



secteur ferait sensation et les aventuriers risqueraient un très mauvais accueil. Aussi, c'est après une quinzaine de minutes de marche que les aventuriers pénètreront dans les sous-bois ténébreux. Immédiatement, plusieurs trilles résonneront sous le couvert des arbres, auquel répondra instantanément le sergent. Plusieurs soldats en cotte de maille apparaîtront alors et considèreront avec curiosité les aventuriers. Sous la protection du sergent, ils seront conduits à un campement diurne, où une garde vigilante les prendra en charge jusqu'à une tente portant des armoiries nobiliaires : celle de Hawkmoon von Köln.

C'est ici que le groupe rencontrera le jeune Dorian Hawkmoon, fils du Duc de Köln, dont le front fier n'est pas encore orné du terrible Joyau Noir qui scellera bientôt son destin. Aron n'aura aucun mal à faire reconnaître son rang et son titre, rappelant au jeune homme les serments secrets qui furent prêtés par les Maisons de Köln et de Hollandia. En fait, le père de Dorian et Aron se connaissaient de longue date, ayant jadis fréquenté les mêmes cours. Enfin, le Duc de Goergeult présentera les personnages comme des héros à la valeur et à la bravoure sans égales.

Hawkmoon les regardera avec intérêt, puis se tournera vers ses principaux officiers pour déclarer que le Duc est le légitime héritier du trône vacant de Hollandia. Les vassaux de ce dernier constituant le gros des forces rebelles, il affirmera avec résolution que le commandement de l'armée rebelle lui revient de plein droit. Modestement, Aron déclinera l'honneur que lui fait Hawkmoon, déclarant qu'il est encore trop faible pour assumer de telles responsabilités. Il préfèrera mettre en avant les aventuriers comme ses plénipotentiaires. Hawkmoon sourira avec compassion : *«Qu'on donne immédiatement à ces gentilshommes un bon repas, des vêtements propres et des insignes d'officiers. Dès qu'ils seront reposés, nous nous mettrons au travail»*.

Ces dernières paroles intègreront les aventuriers à l'état major de l'armée rebelle. En effet, au titre de représentants choisis par le Duc Aron de Goergeult, ils auront la possibilité d'assister aux réunions les plus confidentielles et de participer à l'élaboration des futurs plans de batailles. Comme commandé, ils seront vêtus de pied en cap, soignés et nourris (le chirurgien a un score de 93 % en Médecine Rudimentaire). Après deux brèves heures de repos, Hawkmoon les convoquera pour une réunion plénière.

Des Nouvelles de la Situation

Le jeune Germain a décidé d'attaquer Den Haagst et ses environs parce qu'il s'agit de la principale place forte granbretonne du pays. Ses espions lui ont rapporté diverses informations assez troublantes, aussi ne progresse-t-il vers son objectif qu'au couvert de la nuit, une avant-garde étant chargée de préparer l'accueil de son armée. Il peut ainsi révéler que, depuis plusieurs semaines, de longues colonnes d'esclaves convergent inlassablement vers la cité portuaire. La raison de cette impressionnante concentration est d'autant plus inconnue et suspecte que très peu de navires granbretons quittent les quais. Il est évident que la cité est incapable d'accueillir une telle population, et encore moins de la nourrir, les champs environnants étant à l'abandon. Enfin, aucun convoi n'a ravitaillé Den Haagst depuis deux mois, qui n'a pas non plus bénéficié d'appui logistique. Il s'agit là de l'énigme qui trouble le plus le Germain et qui l'incite autant à la prudence : où passent tous les esclaves et comment les Granbretons se nourrissent-ils ? Pour ces raisons, plusieurs rumeurs assurant que les soldats aux Masques de Bête sont des anthropophages se sont propagées. Malgré son pragmatisme, Hawkmoon n'a aucun argument contre cette hypothèse qui le fait ouvertement frissonner.

Aux aventuriers et à Aron de lever le voile sur cette énigme en révélant l'existence de la Sphère-Monde et la façon dont les Granbretons comptent l'employer. Après ces révélations, Hawkmoon comprendra l'ampleur de la menace qui pèse sur l'Europe et se surprendra à espérer que les aventuriers déraisonnent et que les Granbretons soient, finalement, vraiment des cannibales…

Les Forces Rebelles

Elles se composent de deux compagnies de lanciers germains (voir HNE p.213). Ceux-ci sont bien entraînés et armés, ainsi que convenablement nourris. Ils ont été rejoints par des vicomtes, des barons, des baronnets et des chevaliers hollandiens, chacun fort d'un modeste effectif militaire. L'armée campe sur plusieurs sites, dans les bois et forêts, des coursiers et des espions assurant la synchronisation de leurs déplacements et le très critique soutien logistique.

Ainsi, au total, les rebelles sont près de 5 000 combattants, dont la majorité est hollandienne de souche. Les trois quarts des rebelles ont une sérieuse expérience de la guerre, les autres étant des fermiers ou des volontaires recrutés sur leur passage ; de braves types, malgré leur flagrante inexpérience. L'armée compte en plus 500 réfugiés, essentiellement des femmes, des enfants et des vieillards, également recueillis au cours de leur périple. Ces bonnes volontés aident à l'établissement des camps, à la cuisine et à l'intendance, ce qui permet aux soldats de se consacrer un peu plus à l'entraînement et à la préparation nécessaires.

Plan de Bataille

Cette partie s'articule autour de nombreux échanges verbaux. Les aventuriers seront souvent sollicités par Hawkmoon afin de donner leur avis ou faire des propositions. Hawkmoon encadre trois officiers supérieurs : Falhr, un baron germain, adepte de la force brutale, des grosses tueries et des charniers sans nom ; le Jarl Skolkurd, vétéran de la campagne de Scandie, dernier membre de sa lignée, pressé d'en découdre avec l'envahisseur ; et Nemrek, Baron de Dunkerk (la France p.104), beaucoup plus modéré et partisan de la fuite ou de la reddition…

Hawkmoon, ses officiers supérieurs, le Duc Aron et les aventuriers entameront une longue discussion. A terme, le Duc et son allié conviendront qu'il est crucial de détruire la Sphère-Monde, dans la ville septentrionale de Den Haagst. Dans cette enclave, l'armée granbretonne est forte de 3 000 Masques de Buffle, fantassins lourds sous le commandement du Baron Bison Gerden (un jet réussi en Europe du Tragique Millénaire révèle sa



parenté directe avec Saka Gerden, Grand Maître de l'Ordre du Taureau). Ce contingent tient une position stratégique dans la forteresse portuaire de la ville et assure une protection contre toute offensive terrestre. En mer, à un mille des côtes, une flotte de croiseurs Requins, près de douze bâtiments, opère un blocus maritime difficilement franchissable. Au centre du port se trouve le Grand Serpent qui abrite la Sphère-Monde dans ses entrailles, si les informations révélées par Polsan sont véridiques.

Pour Hawkmoon, ce solide dispositif défensif est amplement suffisant pour repousser une vaste armée. Paradoxalement, il peut dévoiler ses failles en cas d'attaque de type commando. Celle-ci devra être rapide, car le Germain pense à juste titre que la Sphère contient des effectifs militaires difficilement évaluables de sorte que toute action menée contre le Grand Serpent doit être rapide, empêchant les soldats du micromonde de faire irruption sur le champ de bataille. La rapidité est donc l'atout décisif du plan de Dorian Hawkmoon.

Après éventuelle délibération, Hawkmoon envisagera d'engager son armée sur les flancs de la forteresse de Den Haagst, pour fixer les deux légions de Buffles. Dans le même temps, un commando parti de la côte en radeau se fraiera un chemin entre les lignes de navires de guerre et les murs de la forteresse de Den Haagst, jusqu'au port. La présence d'Aron est indispensable puisqu'il est l'unique expert dans la technologie de la Sphère-Monde... Il désignera les personnages, Jongleur et les Baroudeurs pour l'accompagner dans cette aventure, du moins s'ils acceptent.

Ce commando devra se séparer de l'armée deux jours avant qu'elle n'atteigne Den Haagst. Dès lors, il sera autonome et ne pourra plus espérer aucun secours. Ensuite, il devra faire route vers le nord jusqu'à atteindre la mer, puis confectionner un radeau ou voler un esquif quelconque. Durant leur séjour au campement, les aventuriers pourront apprendre les bases techniques de fabrication d'un radeau, sachant que celui-ci doit être en mesure de supporter leur masse (ils bénéficieront pour la construction de l'esquif d'un bonus de +20 % à leur jet de Réparer/Concevoir). Ensuite, et c'est là le plus compliqué, le commando devra impérativement arriver en contact visuel avec le Grand Serpent à cinq heures du matin (un jet de «Navigation» permettra de réussir cette synchronisation). En principe, c'est à ce moment que l'armée d'Hawkmoon devra donner l'assaut à Den Haagst pour faire diversion.

Naturellement, l'objectif d'Hawkmoon est de détruire la Sphère-Monde. Elle représente un danger bien trop grand à ses yeux. A cet effet, il remettra une bombe artisanale ***(8)*** aux aventuriers. Correctement appliquée en dessous de la ligne de flottaison du Grand Serpent, son explosion l'enverra rapidement par le fond.

Aron sera d'accord avec le plan général d'Hawkmoon, mais désirera agir autrement : il sait qu'un nombre très important d'esclaves se trouve actuellement dans son micromonde. La majorité de cette population est originaire de sa terre natale et il ne peut se résoudre à devenir l'instigateur d'un tel génocide. Il proposera à Dorian de tenter de libérer les esclaves, ce que le duc acceptera avec mauvaise grâce en disant : *«Gardez à l'esprit que le succès de votre mission est plus important que votre vie propre. De votre détermination dépend le sort de tout un royaume, et peut-être de l'Europe entière, tant il devient évident que les Seigneurs de Granbretanne ne s'arrêteront pas là si les ambitions symbolisées par la Sphère-Monde survivent. Gardez également à l'esprit que c'est vous qui mènerez le véritable combat, car notre offensive terrestre, malgré son importance, nest qu'une... vulgaire diversion. Vous n'avez pas le droit d'échouer, car pour que vous réussissiez, nous allons sacrifier de nombreux braves qui ne sauront même pas quel était le véritable enjeu.»*

(8) La bombe s'apparente à une sphère de métal d'environ 5 kg. Pour l'occasion, les rebelles l'ont munie d'un système de ventouse artisanale et rendue étanche en la recouvrant d'une résine végétale prélevée sur des arbres. Le détonateur rudimentaire du dispositif autorise un retard d'explosion de 2d6+2 rounds (fiable à 90 %). Les dégâts de l'explosion sont de 20d6 au point d'explosion, de 10d6 dans un rayon de 10 mè-tres. Les dégâts diminuent ensuite normalement (voir HNE p.86) en fonction de la distance.

Une Nuit Agitée

Dans un premier temps, les aventuriers se sépareront de l'armée d'Hawkmoon. Ils partiront à cheval, avec le Jongleur, le Duc Aron, Saïkan et Vervalek, selon les survivants ou les volontaires des précédents événements. Ils chevaucheront au nord, jusqu'à atteindre le petit village de pêcheurs d'Anske. Durant cette première partie du trajet, selon votre humeur, le groupe pourra rencontrer des patrouilles de Buffles, voire des ornithoptères. Amusez-vous de cette surabondance de patrouilles pour créer un climat de traque omniprésent, surtout si les aventuriers ont décidé de couler le Grand Serpent sans sauver les esclaves.

Une fois à Anske, les aventuriers constateront que le village est sous l'autorité tyrannique d'un chef de meute à la tête de cinq Masques de Chat Sauvage. Désoeuvrés, quatre sont ivres morts,

Considérations Tactiques

Les cinq Masques de Chat Sauvage ne représentent pas des adversaires exceptionnels. Rien d'essentiel ne repose sur ce combat sans ressort dramatique. L'affrontement n'a lieu que par la volonté des aventuriers. Les règles optionnelles (HNE pp.100-9) sur les Embuscades peuvent se révéler utiles. Pour les soldats masqués ivres, considérez qu'ils subissent automatiquement les effets de la règle Repousser (p.106) à chaque coup reçu ou paré. En outre, une fois la moitié de leurs points de vie perdus (en un seul coup ou en plusieurs), ils sombreront automatiquement dans l'inconscience.



les deux autres paressent dans les rues du village. Les aventuriers ont toute latitude pour régler leur sort. Ils peuvent les assassiner, les attaquer de front ou simplement les éviter. Utilisez les caractéristiques du Masque de Bête décrit p.187 de Hawkmoon NE.

L'étape suivante consiste à construire le radeau (Réparer/Concevoir à +20 %) ou à voler, acheter ou emprunter une barque aux pêcheurs. Une fois prêts, les aventuriers devront naviguer de nuit jusqu'à leur objectif, pénétrant furtivement dans le port de Den Haagst (un simple jet de Chance fera l'affaire ; considérez le jet de l'aventurier dont le POU est le plus faible) pour arriver en vue du Grand Serpent vers les cinq heures du matin (si un jet de «Navigation» est réussi ; sinon comptez 2D10+10 minutes d'avance ou de retard). Dès lors, la diversion de Dorian Hawkmoon et de ses hommes fera merveille, car une puissante clameur embrasera la cité portuaire. Mais du déroulement de l'affrontement, les aventuriers vont rester inconscients.

Le Syert

Le Grand Serpent est secoué par d'importantes vibrations émises par les machineries de la Sphère-Monde. De fait, tout repos y est impossible. C'est pour cela que les aventuriers ne se heurteront qu'à un contingent de Buffles très réduit, malgré des relèves régulières survenant toutes les quatre heures. Ce vacarme ambiant facilite les déplacements (doublez exceptionnellement les scores de Déplacement Silencieux) mais parasite les conversations (jet d'Idée ou sous le score de compétence Ecouter pour se comprendre). Une meute de Buffles se trouve à chaque étage du vaisseau, soit trente masques sous les ordres d'un chef de meute. Ils arpentent les couloirs par deux, sans réelle méfiance. Localiser le lieu de stockage de la Sphère est assez facile, il suffit de suivre le bruit, jusqu'au deuxième pont. Un jet de Chance (considérez à nouveau le jet de l'aventurier qui a le POU le plus faible) détermine le nombre de paires de Buffles rencontrés sur le trajet : 1D4-1 s'il est réussi, 2D4 s'il est raté.

La salle de contrôle est fermée par une colossale porte d'acier trempé qui s'ouvre automatiquement. Ce dispositif peut surprendre nos rebelles en s'activant de manière impromptue, trahissant leur présence. A l'intérieur se trouvent quelques sentinelles Buffles, Bison Gerden (le Major Connétable de l'Ordre du Buffle) ainsi que trois sorciers-savants de l'Ordre du Serpent, désarmés. L'affrontement est inévitable. Son issue doit être fatale à l'un des groupes. Toutefois, dans ce cas, le bruit des armes est largement couvert par les vibrations de la Sphère-Monde…

Considérations Tactiques

Les sentinelles Buffles sont des adversaires exceptionnels. Considérez deux masques de Buffle pour trois aventuriers, en plus de Bison Gerden. Les trois scientifiques présents se cacheront peureusement derrière les consoles jusqu'à la fin des hostilités ; ils ont confiance dans la puissance guerrière de Bison et de ses Buffles, mais s'ils en ont l'occasion (c'est à dire, si les aventuriers n'occultent pas l'unique sortie de la salle), ils iront chercher des renforts (pour être éventuellement interceptés par Orland Fank ; voir plus loin).

Baron Bison Gerden

Le Baron Bison Gerden est l'unique fils légitime du Baron Saka Gerden. A l'époque de l'aventure, Bison est âgé de 26 ans mais en parait 40. Comme son père, il a fait l'objet d'un important traitement chimique, d'un bourrage aux amphétamines et aux stéroïdes anabolisants, cumulé à un entraînement surhumain. Il est parvenu à accroître considérablement toute sa musculature. Bison est donc doté d'une carrure prodigieuse et d'une charpente rarement égalée. Bâti comme deux hommes, il dépasse les 2m10 et pèse près de 300 livres. Pour son vingtième anniversaire, Saka Gerden a placé Bison à la tête de 6 légions de l'Ordre Taureau, rebaptisées Légions du Buffle, même si elles dépendent toujours hiérarchiquement du Grand Maître du Taureau. Quatre ans plus tard, Bison Gerden devait prendre en charge la protection de la Sphère-Monde, se substituant en cela à son père. Des six légions du Buffle, quatre résident en ce moment dans la Sphère-Monde. Les deux dernières assurent la protection terrestre de Den Haagst et se heurtent actuellement aux forces de Dorian Hawkmoon.

Bison Gerden, Major Connétable des Légions du Buffle et Connétable de l'Ordre du Taureau

FOR 20 **CON 20** **TAI 20** **INT 15** **POU 14**
DEX 13 **APP 10**

Points de Vie : 20.

Armure : 1D10+2+1D6, plaques granbretonnes, armure tissée et masque de Buffle.

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Cestus ou Coup de Casque* 102 %, dégâts 2D3+2+MD, PdS 10 ; *Hache Moscovienne* (2M) 93 %, dégâts 3D6+MD, PdS 38 ; *Marteau de Guerre* 82 %, dégâts 1D6+2+MD, PdS 20 ; *Petit Bouclier* 86 %, dégâts 1D3+MD+Repousser, PdS 20. La hache moscovienne de Bison est en alliage de titane, ce qui explique ses Points de Structure. C'est un cadeau de son père pour son accession au titre de Major Connétable, distinction immédiatement inférieure à celle de Grand Connétable dans l'Ordre du Taureau.

Compétences : Art (Stratégie et Tactiques Militaires) 80 %, Bagarre 102 %, Eloquence 65 %, Equitation 75 %, Esquive 60 %, Europe du Tragique Millénaire 50 %, Granbreton 75 %, Idiome Secret du Taureau 75 %, Langue Commune 75 %, Lutte 84 %, Sauter 55 %, Sentir/Goûter 40 %.

Les Sentinelles du Buffle

Choisis parmi les plus puissants masques de Taureau pour constituer les légions du Buffle, ces soldats constituent une redoutable force de frappe en tant que fantassins.



Sentinelles des Légions du Buffle, Soldats de l'Ordre du Taureau

FOR 17	**CON 17**	**TAI 15**	**INT 11**	**POU 10**
DEX 12	**APP 11**			

Points de Vie : 16.

Armure : 1D10+2, plaques granbretonnes noires et dépolies, et masque de Buffle.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Fléau* (2M) 65 %, dégâts 1D10+1, PdS 12 ; *Marteau de Guerre* 55 %, dégâts 1D6+2+MD, PdS 20 ; *Petit Bouclier* 86 %, dégâts 1D3+MD+Repousser, PdS 20. Le fléau n'est pas une arme destinée à la parade.

Compétences : Chercher 35 %, Esquive 54 %, Granbreton 22 %, Idiome Secret du Taureau 55 %, Langue Commune 55 %.

Orland Fank, Ultime Apparition

Si le besoin s'en fait ressentir, faites intervenir Orland Fank pour apporter de l'aide à vos aventuriers. Sa lourde hache d'armes devrait être très secourable dans le combat contre les Buffles. Si les aventuriers s'en sortent seuls, il apparaîtra quelques minutes après le combat, pour les réprimander : *«Vous faîtes trop de bruit en vous battant, j'ai du réduire au silence quelques Masques de Bête sur mon chemin.»* En attestent effectivement un pansement sanguinolent sur son puissant bras gauche, le fer de sa hache ébréchée et la sueur qui trempe son lourd corps puissant. Si les aventuriers s'étonnent de sa présence, il rétorquera : *«Mais ne me regardez pas ainsi ! Je me suis laissé dire que vous vous aventuriez en terrain particulièrement dangereux, et que ma hache ne serait pas de trop. Et puis, c'est moi qui vous ai lancés dans cette histoire, il est normal que je mette la main à la pâte lorsque ça se complique un peu»*. Orland Fank accompagnera donc le groupe jusqu'au dénouement de l'aventure. Consultez ses caractéristiques p.251 de Hawkmoon NE.

Un Monde dans le Monde

Suivant leurs convictions, une partie des aventuriers ou les Baroudeurs pourront (sur une éventuelle proposition du Jongleur s'il est présent et si personne n'y a pensé avant lui) aller installer la bombe en prévision, au cas où tout ne se passerait pas comme prévu !!!

Afin de remplir leur mission, les aventuriers devront explorer la Sphère-Monde. En tant que son concepteur, Aron est en mesure d'activer le dispositif de télétransport qui en ouvre l'accès. Le groupe peut éventuellement se scinder en deux, une partie surveillant la salle de contrôle, l'autre devant escorter Aron lors de son périple dans la Sphère-Monde.



A son rendement optimum, le dispositif de télétransport actuel autorise le transfert approximatif de 25 000 individus à la fois, suivant une aire de 4 kilomètres carrés, de la Sphère à la Terre et vice et versa. Avant le premier transfert, le processus requiert un préchauffage de cinq minutes (25 rounds). Après chaque télétransport massif, il faut quatre heures avant de pouvoir activer à nouveau le dispositif. Techniquement, cet automatisme compresse les cellules, proportionnellement à la taille de la planète et de sorte que les masses soient conservées. Aron manipule la Sphère-Monde à merveille. Pourtant, il insistera pour que les aventuriers l'observent dans ses manoeuvres : *«Cela pourrait vous être utile, on ne sait jamais»*. A ce sujet, effectuez un jet de Maîtrise Technologique à +20 % pour chaque personnage et conservez ce résultat secret... S'il est réussi, l'aventurier en question pourra reproduire les gestes d'Aron en tâtonnant le minimum possible. En effet, il y a un grand nombre de boutons, de voyants colorés, de leviers torsadés et de cadrans à aiguille sur la machine de contrôle de bronze ciselé et forgé. Le bonus est du aux jets de vapeur occasionnels et aux cliquetis mécaniques que produit la console lorsque certains mécanismes se mettent en place, ce qui peut faciliter la mémorisation de la méthode d'emploi.

Pour le télétransport, lors de la compression moléculaire de la Terre à sa copie, Aron fixera un lieu d'origine en Europe (la salle de contrôle du Grand Serpent) et un lieu de destination (son homologue dans la Sphère-Monde). De même, le Duc accélèrera le facteur d'écoulement du temps dans le micro monde, le programmant pour que chaque heure terrienne soit équivalente à trois jours dans la Sphère. Il ne peut faire davantage mais pensera que cela laisse un laps de temps appréciable pour agir avant la découverte du subterfuge. Après cela, il activera le télétransporteur et viendra se positionner au centre d'un champ électrique fluctuant. Tous les «voyageurs» ressentiront d'intenses picotements, comme si des aiguilles traversaient leurs corps, sensation identique à celle d'une exposition à une radioactivité intense. Quelques instants plus tard, le champ s'évaporera pour laisser place à une décoration baroque et typiquement granbretonne. Cette salle dispose d'un mécanisme de compression moléculaire analogue à celui qu'ils viennent de laisser et elle contient deux lits superposés utilisés par les deux sorciers du Serpent qui surveillent le dispositif. Ceux-ci ne sont pas armés et seront surpris par cette soudaine intrusion. N'étant pas spécialement braves, ils se rendront sans difficulté, d'autant que le bruit ambiant limite leurs chances de donner l'alerte. Une fois sortis de la salle de contrôle, les aventuriers constateront qu'ils sont arrivés de nuit alors qu'ils ont quitté la Terre à l'aube...

Huona, Capitale de la Sphère-Monde

Comme nous l'avons vu, les Granbretons se sont évertués à produire une pâle copie de Londra à l'intérieur de la Sphère-Monde. Cette mauvaise imitation porte le nom de Huona, en hommage au vénéré despote de Granbretanne. Pour l'instant, cette capitale est la première et unique cité de la Sphère-Monde, même si un peu partout des meutes sillonnent la Sphère, y installant des avant-postes. Comme son aînée, Huona est dotée d'immenses avenues, dépourvues de végétation et pratiquement vides, la majorité des habitants se déplaçant dans des galeries souterraines sur plusieurs étages. La totalité des façades est sculptée, évoquant des scènes de tortures ou de pornographie malsaines, les dates les plus importantes de l'histoire granbretonne (voir «Ascension et Chute du Ténébreux Empire», Tatou n°24), ou faisant l'éloge des hauts dignitaires granbretons. Actuellement, la ville est dépourvue de dispositif de création de brume, limitant davantage les déplacements des Granbretons en surface. Pour plus d'informations, il est conseillé de relire les pp.94-7 du supplément «l'Empire Ténébreux». En règle générale, Huona est identique à Londra, mais en moins glauque et moins tortueux . Il n'est pas possible de reproduire en quelques années de travail la riche décadence d'une histoire tumultueuse et complexe.

Population de Huona

Granbretons	79 000
Esclaves	113 000

Cela fait maintenant quatre années que Huona est en construction. Les travaux se poursuivent, étendant la cité chaque jour davantage. Des centaines de milliers d'esclaves travaillent à l'accomplissement de ce «chef-d'œuvre» décevant et fort coûteux. De plus, depuis peu (en vérité depuis l'éveil du Duc Aron), les «tempêtes cycliques» se généralisent, déferlant sur Huona et la plongeant dans un chaos indescriptible. De fait, beaucoup de quartiers à l'abandon empestent la mort et la charogne.

Les Granbretons

Evidemment, les Granbretons ne s'attendent pas à une incursion rebelle. Toutefois, il est assez difficile de se promener dans Huona sans attirer l'attention des patrouilles de masques de Crâne ou des maîtres-esclaves. Certains secteurs sont à proscrire et certaines attitudes à éviter. Par exemple, lorsque l'on simule l'esclavage, il est déconseillé d'avancer en regardant autre chose que ses pieds : ce qui est extrêmement difficile quand on découvre la ville, à la fois repoussante de laideur et fascinante de bizarrerie. De même, croiser et soutenir le regard d'un Granbreton est un affront qui peut être puni d'une gifle, d'un coup de cravache ou d'un mauvais coup d'épée, au gré de l'offensé.

Les Esclaves

La majorité de la communauté esclave forme une population affaiblie d'êtres humains, à la peau livide et fustigée. Il n'existe pas de spectacle plus horrible que ces pauvres ouvriers, faméliques et squelettiques, qui contrastent nettement avec la santé débordante de nos aventuriers.

A chacun de prendre conscience de ce fait (autorisez un jet d'Idée) pour penser à modifier son aspect. Un jet réussi de Déguisement permet de ressembler à ces malheureux et évite d'éveiller l'attention. Néanmoins, à moins que les aventuriers ne soient des experts de l'imposture ou ne réussissent de façon exceptionnelle leurs jets de compétence, la supercherie ne résistera pas à des investigations poussées.

L'Esplanade

Cette immense étendue plate de dix kilomètres carrés est recouverte d'un dallage jaune, homogène et d'aspect sale. En hommage à son 2 040ème anniversaire, ce lieu de cérémonie doit bientôt accueillir une grandiose statue du vénérable immortel Huon le représentant dans la beauté idéalisée de sa jeunesse et haute de plus de quarante mètres. Durant cette célébration, la majorité des esclaves sera réunie sur l'esplanade et devront se prosterner simultanément devant cette idole à 2 040 reprises (une fois pour chaque année vécue par le terrible monarque). Le Fleuve des Flots Bouillonnants coupe l'esplanade dans son axe, en aval de Huona, la statue devant être installée sur le pont/socle de marbre qui divise le fleuve à cet endroit.

Les Terres Cultivées

C'est là que résident les principales ressources du micromonde. En effet, plus de la moitié de l'important contingent d'esclaves de la Sphère-Monde est chargée de cultiver les terres qui nourrissent les légions impériales et leurs serviteurs, ce qui



assure à Huona une autonomie totale. L'intensité des cultures et des élevages actuels permet d'entretenir toute la population de la Sphère-Monde, tandis que les excédents sont destinés aux Masques de Bête protégeant Den Haagst, soit 3 000 combattants et 1 500 esclaves supplémentaires.

Le Fleuve des Flots Bouillonnants

Cette masse d'eau traverse Huona en un flot chaotique et tumultueux. Plusieurs ponts enjambent ce fleuve. Comme à Londra, ils sont ornés de statues extravagantes et de machines de torture : billots, gibets, scieries et divers pressoirs qui permettent d'extraire le sang des suppliciés afin de teinter l'eau en écarlate, lors des cérémonies et festivités. Ce fleuve prend sa source bien plus loin, dans de mystérieuses collines jamais réellement explorées. Bizarrement, l'eau est très chaude, avoisinant les 30°C. D'ici deux jours, 5 000 (!) esclaves et prisonniers de guerre vont être sacrifiés en l'honneur du 2 040ème anniversaire du Roi Huon. Les eaux du Fleuve seront alors teintées d'un rouge «naturel».

Evénements dans la Sphère-Monde

Les aventuriers disposent de «trois jours» pour agir et trouver un moyen de sauver le maximum d'esclaves. Ce délai passé, il est raisonnable de penser que leur mission est vouée à l'échec. Les paragraphes suivants permettent d'épicer leur séjour dans la Sphère-Monde et présupposent qu'ils ont décidé de se déguiser en esclaves pour circuler le plus librement possible.

Les Horloges Vivantes

La route des aventuriers croise celle d'un Crâne en robe bleu nuit dont le capuchon recouvre le masque blafard. Le Granbreton les désignera à ses sbires, six masques de Fourmi, pour servir de prisonniers-horloge ***(9)***. En effet, étant donnée leur condition physique, le Crâne recruteur estimera qu'ils sont capables de survivre au moins cinq heures à la torture et que leurs hurlements agrémenteront les festivités honorant l'anniversaire de Huon.

(9) Les Horloges Vivantes de Huona sont des caissons dans lesquels sont emprisonnés des humains soumis aux lacérations de lames cruelles. De jour comme de nuit, leurs hurlements de souffrance servent à sonner les heures. Un prisonnier-horloge survit rarement à ce traitement pendant plus de quatre heures, ses gémissements devenant de toute façon trop étouffés et inaudibles au fur et à mesure qu'il s'affaiblit. Un seul homme, le duc félon Gallian de Granbretanne, parvint à s'évader des tours-horloges de Londra, après y avoir séjourné plus d'un mois. Soixante ans plus tard, le secret de son extraordinaire vigueur reste intact.

Variante : alors qu'ils passent à proximité de l'esplanade où une vingtaine de prisonniers-horloge est martyrisée, les aventuriers sont réquisitionnés pour détacher les esclaves défunts et attacher les suivants. Malheureusement, il manque une victime, et le Crâne est contraint de pallier ce défaut en désignant un aventurier au hasard ! ! ! Le délivrer de ces horribles machines sera pour ses compagnons un intermède intéressant.

Braïtak, Maître-Esclave

Braïtak (consultez sa description et ses caractéristiques au début de cette aventure, p. 43) peut intervenir au moment où les personnages se trouvent en situation délicate, par exemple alors qu'ils sont sur le point de se faire «démasquer» par des Crânes ou d'autres Granbretons particulièrement suspicieux (il a lui-même remarqué leur exceptionnel état physique et compris à leur regard ou leur façon de se tenir qu'ils ne sont pas de simples esclaves). De fait, dans un premier temps, il pourra s'interposer violemment et frapper volontairement le plus vigoureux des aventuriers avec toute la force de son fouet (dégâts 1d3-1) en poussant toutes sortes d'injures : *«Charognes, pourritures, prosternez vos carcasses devant ce seigneur masqué»*. Le Granbreton concerné, amusé, assistera à la scène avec complaisance. Pourtant, peu à peu, avec ses coups de fouets, Braïtak contraindra le groupe à s'éloigner du Granbreton (autorisez leur un jet d'Idée pour que les personnages en prennent conscience). Bientôt le Granbreton ordonnera au Maître d'Esclaves de s'arrêter mais Braïtak s'étonnera : *«Mon Maître, le commandeur du Taureau Jaerlnus m'a ordonné de lui ramener quelques esclaves pour son plaisir et mon choix se porte sur ses chiens galeux. Si cela vous déplaît, suivez moi et allons ensemble voir mon maître. Il sera, j'en suis certain, très sensible à votre requête»*. Sur ce, le Granbreton rebroussera chemin en bougonnant, les yeux de pierre de son masque lançant à Braïtak des reflets mauvais.

Pour la suite, Braïtak prend les personnages dans son cheptel, les fait soigner, nourrir et loger dans un cachot chez son maître. En contrepartie, la journée, ils doivent rendre quelques services, porter des charges ou s'occuper des chevaux, etc., mais bénéficient d'une liberté relative. En fait, Braïtak désire percer le secret des aventuriers, et ne sera jamais bien loin d'eux, les amenant peut-être à faire des confidences. Braïtak a un droit de vie et de mort sur eux, mais si les aventuriers négocient bien la rencontre, il peut se muer en un allié décisif dans un complot contre les Seigneurs Ténébreux...

Temps de Chien

Les nuits d'Aron sont très agitées et curieusement, les cauchemars du Duc et le déchaînement des tempêtes cycliques sont toujours concomitants. Etablir un rapprochement entre ces deux événements est un atout majeur. En effet, Aron, sans le savoir, est intimement lié à son micromonde par l'intermédiaire du «menhir» stabilisateur. En sortant progressivement de sa léthargie, Aron a recommencé à vivre et à rêver, brisant l'équilibre établi jadis par les drogues de Kalan de Vitall et Taragorm. Aujourd'hui, le moindre sentiment d'Aron a une incidence sur la





Sphère. Sa colère et sa haine sont des vecteurs de tempêtes aux intensités variables ; son bonheur et sa joie engendrent l'harmonie à la surface de la Sphère et la floraison des plantes. Toutefois, ce pouvoir a un côté tragique. La Sphère-Monde est la vie du Duc et vice-versa, de sorte qu'aucun des deux ne pourra espérer survivre à la disparition de l'autre. L'existence de Huona est pour le micromonde comme un cancer dont souffre Aron. Débarrasser sa création du chancre granbreton deviendra vite pour lui une obsession et au fur et à mesure que son caractère s'assombrira, le ciel se chargera de lourds nuages menaçants et tempétueux.

Le Dilemme

Aron et les aventuriers veulent sauver un maximum d'esclaves. Pour ce, il leur faut rester en contact avec eux, gagner leur confiance et récupérer le plus grand nombre d'informations. A chacun d'évaluer la technique adéquate, sachant que se dévoiler trop rapidement est voué à l'échec. En effet, personne ne croira ce «mensonge doublé d'un piège grossier» et certains esclaves iront même jusqu'à trahir le secret pour rentrer dans les faveurs de leur maître. La solution consistera à sauver les esclaves malgré eux. La connaissance que Braïtak a des esclaves de Huona lui permettra de dissuader les aventuriers de se dévoiler trop rapidement. Eventuellement, il pourra réunir une douzaine desclaves de confiance (de ceux qu'il a sauvés dans le passé) pour assister les aventuriers dans leurs plans, tant qu'ils n'impliquent pas de conflits physiques avec les Masques de Bête.



Les Manœuvres Granbretonnes

C'est toujours un moment grandiose que d'assister à des manoeuvres impériales réunissant plusieurs milliers de combattants. Les orgies et les beuveries qui suivent mettent toujours les esclaves de Huona à rude épreuve... Les aventuriers pourraient donc être ponctuellement recrutés pour assouvir les lubies de quelque chef de meute ou commandeur granbreton, sans que Braïtak ne puisse être d'aucun secours.

La Cérémonie

Elle a lieu le surlendemain de l'arrivée des aventuriers (soit le «troisième jour» subjectif passé sur le micromonde). En début d'après-midi, la presque totalité des esclaves devra interrompre sa

Rumeurs

Ces informations permettent de se familiariser avec l'atmosphère de Huona et de comprendre les psychoses qui animent aujourd'hui sa communauté d'esclaves. Des jets d'Eloquence, de Marchander, de Baratin ou de Charisme permettent de les rassembler plus rapidement.

- Les aventuriers apprennent qu'une fête se prépare pour le surlendemain de leur arrivée (début du «troisième» jour). Il s'agit de célébrer le 2 040 ème anniversaire de l'Empereur de Granbretanne (Vrai).
- Une terrible créature rôde autour de Huona et traque impitoyablement tous ceux qui s'évadent de la ville. Ce monstre crache des flammes qui donnent à l'eau du fleuve sa chaleur constante (Faux).
- Au nord de Huona existe une pierre colossale et vivante (le Menhir). Des esclaves ont été immolés pour apaiser la colère de ce Dieu, les tempêtes et les catastrophes naturelles s'enchaînant depuis les dernières semaines (Vrai).
- Des milliers d'esclaves doivent être sacrifiés pour teinter le fleuve lors de la cérémonie de l'anniversaire de Huon (Vrai).
- Les tempêtes cycliques sont de plus en plus fréquentes et particulièrement virulentes (Vrai). Les Dieux sont en colère et excédés par l'arrogance des hommes. Leur vengeance sera terrible (sans importance).
- Plusieurs esclaves prétendent voir une mystérieuse colombe blanche survoler Huona (Vrai, mais sans importance).



besogne et se rendre sur l'esplanade, sous la gouverne des maîtres d'esclaves. Ils se disposeront suivant un schéma préétabli. La cérémonie se poursuivra par la mise en place de la statue d'Huon, sortie de son hangar et tirée jusqu'au pont-socle par deux mille esclaves. Puis peu à peu, le fleuve prendra une couleur écarlate qui s'intensifiera. Le massacre des 5 000 esclaves drogués et enivrés viendra de commencer. Commence alors la série de 2 040 prosternations, rythmées par des coups tambours et les hurlements de douleur des prisonniers-horloge. La cérémonie va durer plusieurs heures.

Bien sûr, c'est à ce moment qu'il sera le plus facile de sauver le plus grand nombre d'esclaves. Par exemple, Aron pourra s'infiltrer avec les aventuriers dans la salle du dispositif de «décompression» et l'activer pour téléporter les molécules des esclaves depuis l'esplanade de la Sphère-Monde vers la plaine de Den Haagst. L'esplanade restera alors déserte, clouant de stupéfaction les Granbretons. Ceux-ci se ressaisiront rapidement et se rendront à la salle de télétransport. Malheureusement, le transfert d'un tel contingent d'esclaves privera le télétransporteur de toute son énergie et le dispositif devra se recharger avant de pouvoir être réutilisé. Les aventurirs seront donc cloués sur place et Aron leur conseillera de fuir Huona, en espérant pouvoir revenir ultérieurement...

Où les lieux se trouvent un véritable maître

L'extérieur de Huona est lugubre, dépourvu de bruit. Seule une brise légère chargée de senteurs fades témoigne d'un soupçon de vie. Il n'y a aucune trace animale. Ce grand vide est oppressant et malsain. Aron prend la tête du groupe. Commandé par une force mystérieuse, il insiste pour remonter le fleuve bouillonnant, jusqu'à sa source. A pied, ce trajet nécessite une demi-journée, rythmée par les apparitions d'ornithoptères lancés à leur poursuite.

Finalement, le groupe arrive au sommet d'une colline pelée, où culmine un monument insolite, une pierre cyclopéenne, de plusieurs dizaines de mètres, fichée dans le «fleuve des flots bouillonnants» et dont l'eau fait office de liquide de refroidissement. Cet ouvrage bat à un rythme régulier : *«C'est le cœur de ce monde. C'est ici que cette terre tire la force de son existence, ici qu'elle puise l'énergie suffisante à son maintien hors probabilité. L'esprit qui anime cette force est sans âge et défie les lois fondamentales de la science»*.

Pendant qu'Aron s'expliquera, les aventuriers s'apercevront que malgré leurs efforts, les Granbretons sont sur leurs traces et qu'ils arrivent au pied de la colline. Meute après meute, ordre après ordre, oriflammes aux vents, plus de cinq cents Masques de Bête convergent vers le Menhir. La situation semblera désespérée. Etrangement, une pluie fine se mettra à tomber et le plafond nuageux s'obscurcira, augurant d'une tempête imminente tandis qu'un souffle de vent se lèvera. Rageur et contrit, Aron se tournera vers les Masques de Bête : *«J'avais imaginé ce paradis pour en faire un éden en dehors du temps...»*. Le Menhir se mettra à battre violemment. Tout autour, l'atmosphère se fera électrique et le vent violent et tourbillonnant. La pluie se mettra à battre la surface du micromonde avec une rare violence qui paralysera sur place les Granbretons aveuglés. Aron est furieux et sa colère se reporte sur le climat de la Sphère : *«Que s'abatte sur vous le jugement de Dieu»*. Sur ce, les éclairs zèbreront les cieux, frappant au hasard les meutes ennemies aussi bien que la contrefaite Huona. Une série de catastrophes dignes de l'Apocalypse s'enchaîneront, exterminant systématiquement les soldats granbretons. La Sphère-Monde sera balayée par une tempête féroce, martyrisée par des maelstroms d'énergie et par des pluies diluviennes fortement corrosives. Une tornade dévastatrice engloutira finalement les Masques de Bête désemparés et pétrifiés de terreur.

Dans un sursaut d'orgueil, quelques Masques de Bête se décideront à aller exterminer les sous-hommes qui prétendent contrarier le règne avisé des Seigneurs Ténébreux (reportez-vous à Hawkmoon NE p.187 pour les caractéristiques d'un Masque de Bête type). Les aventuriers seront donc contraints de livrer bataille à un contre deux dans des conditions extrêmement difficiles (garder son équilibre, supporter la morsure des pluies corrosives et les aveuglements provoqués par les quantités incroyables d'eau tombant du ciel) afin de protéger Aron, dont le corps s'arc-boutera sous la tension et les spasmes de la colère. Le plus terrible, c'est qu'au fur et à mesure que la planète déchaîne ses forces élémentaires, Aron se videra de ses forces et se transformera en coquille squelettique.

Aveuglés et désorientés, les Masques de Bête se disloqueront inexorablement. Ils fuieront de toutes parts, rompant les formations et délaissant les aventuriers au bout d'à peine 1D6+2 rounds de combat. De son côté, Aron sera pitoyable, agenouillé, tordu de douleur. Péniblement, il soufflera d'une voix rauque aux aventuriers : *«Mes compagnons de route, mon périple s'arrête là. Sachez combien ma joie fut grande de partager si belle compagnie que la vôtre. Vous m'avez ouvert les yeux, après douze années d'obscurité, m'offrant la possibilité d'accomplir ma destinée. Allez mes amis, sauvez-vous, car ma fin est imminente et avec elle suivra celle de ce monde. Regagnez la salle de contrôle et activez le télétransport jusqu'à la Terre. La Machine est programmée pour vous emmener dans les plaines de Den Haagst avec les autres esclaves ; je sacrifie ma dernière parcelle d'énergie à votre retour. Adieu mes amis, adieu...»*

Au loin, Huona sera en ruines et des centaines de cadavres granbretons calcinés par la foudre fumeront sous l'effet de la pluie corrosive. Donnant l'impression d'un champ de bataille infini et dévasté, et témoignant de la défaite des Seigneurs Ténébreux, le micromonde est à l'agonie. Les Granbretons qui ont survécu seront morts de terreur. En effet, dans l'affolement certains ont frappé à l'aveuglette et trucidé leurs frères de race, tandis que beaucoup ont fini piétinés par les fuyards. Enfin, d'autres ont été foudroyés, brisés par la tornade, enfouis sous des tonnes de pierre ou happés par de brusques glissements de terrain. Le paysage deviendra lunaire, silencieux et sans vie.

Fuir un Monde Mourant

Une fois Aron condamné, il sera impossible d'arrêter le processus de destruction du micromonde. Des manifestations nombreuses présageront de la fin imminente de la Sphère-Monde.





Les perturbations atmosphériques violentes se généraliseront peu à peu (tornades, orages, bourrasques, secousses sismiques, etc.), mais les aventuriers sembleront miraculeusement épargnés, réalisant qu'une conscience à l'agonie les protège et les préserve. Au-dessus d'eux, le ciel se teintera de colorations changeantes et vives. Sans origine visible, des bruits métalliques étranges et cacophoniques se répercuteront alentours.

Aron s'affaiblira de seconde en seconde et les pulsations du Menhir se feront irrégulières. Les signes sont là : Aron va bientôt mourir. S'ils tardent à réagir, Orland Fank invitera les aventuriers à quitter ces lieux de dévastation sans plus attendre. Le pli soucieux qui barre son front devrait achever de les convaincre.

Arrivé à Huona, l'atmosphère est désespérée, la statue de Huon est brisée au sol, le corps constellé par mille impacts de foudre. Le désordre est omniprésent. Peut-être les joueurs vont tenter de rameuter encore quelques esclaves apeurés (donnez leur l'occasion de sauver une femme grièvement blessée par la chute de décombres ou encore un enfant terrorisé tapi dans une ruelle envahie de débris). Cependant, les secousses sismiques s'accentueront en rythme et en fréquence, pour rappeler que la fin du Duc Aron est plus qu'imminente et préfigure celle du micromonde. Côté sbires de la Granbretanne, les aventuriers ne risquent pas grand chose, puisque c'est la débâcle totale. La plupart des adversaires fuiront devant leur détermination, lorsqu'ils n'auront pas perdu leurs armes ou même leur masque.

Une fois dans la salle de télétransport, il faut se rappeler les instructions d'Aron concernant ce dispositif afin de retourner sur la Terre du Tragique Millénaire. Révélez maintenant les résultats des jets de dés effectués par les aventuriers lorsque Aron leur a suggéré d'apprendre la manipulation des Machines de Contrôle. Un échec condamne les aventuriers à une mort certaine (ne leur accordez pas plus de 1D3 tentatives, car Aron est plus qu'à l'agonie), mais en cas de succès, ils se retrouveront au milieu des esclaves libérés dans la plaine de Den Haagst.

Conclusion

Les Hollandiens alliés aux compagnies de lanciers germains livreront aux murs de Den Haagst un assaut héroïque, mais malheureusement insuffisant pour briser le dispositif défensif de la forteresse. Assaillie sur les flancs par les Masques de Requin débarquant pour participer au combat terrestre, l'armée de Hawkmoon sera contrainte de battre en retraite dans le désordre et la confusion. Ce conflit majeur fait de Den Haagst une des principales batailles de la campagne d'Hollandia et il entretiendra chez ses survivants ou spectateurs des souvenirs pénibles qui hanteront plusieurs générations durant les Hollandiens. Il n'est cependant qu'un prélude encore timoré des horreurs qui seront commises par les légions masquées en Germanie.

S'ils sont parvenus à détruire la Sphère-Monde, qui était l'objectif principal du Bâton Runique, les aventuriers méritent de gagner un point d'Alliance positif, quelles que puissent avoir été leurs autres actions au cours de ce scénario. En effet, les serviteurs du Bâton Runique ont une mémoire et se rappelleront leurs actes héroïques qui ont permis de sauvegarder l'équilibre du Multivers. S'ils sont en plus parvenus à sauver les esclaves du micromonde, accordez-leur un point supplémentaire, dans les mêmes conditions que précédemment. Déterminez ensuite normalement le nombre de points positifs ou négatifs que les aventuriers ont gagné au cours de ce scénario (voir HNE p.47, «Gagner des Points dAlliance»).

Mystères...

La route des aventuriers quitte pour l'heure celle de Dorian Hawkmoon, dont il est impossible de déterminer quel a été le sort. Certains survivants de la bataille s'accordent à penser qu'il a pu fuir la débâcle en s'entourant de ses plus redoutables lanciers, malgré les Masques de Bête lancés à ses trousses. D'autres affirment l'avoir vu tomber au combat ou être capturé par des Masques de Buffle. Bref, son sort demeure mystérieux. D'un autre côté, les aventuriers se rendront compte que Orland Fank n'est plus avec eux. Avec un peu de recul, ils ne se rappelleront même pas sa matérialisation à leurs côtés hors du micromonde.

...Séquelles...

La mort des frères De Goergeult sonne le glas de leur Maison, en même temps qu'elle conclut le serment effectué sur le Bâton Runique, bien des années plus tôt. Bien sûr, Aron ne peut honorer sa promesse d'anoblir les personnages, et il laisse derrière lui une Hollandia exsangue, sans dirigeant. Dans les prochaines semaines, un redoutable gouverneur masqué sera nommé par le Globe Trône, et la campagne de Germanie, pour répondre à l'ingérence de la maison de Köln dans les affaires granbretonnes, sera entamée. A cette occasion, les atrocités granbretonnes vont atteindre leur summum. En effet, les Seigneurs Ténébreux estimeront qu'il est temps pour eux d'abolir tout espoir chez leurs futures proies et de balayer leurs prétentions à la dignité humaine tant qu'ils se comporteront comme des enfants turbulents.

Quant à Amaldon, elle dispose d'un court sursis avant d'être menacée par l'étreinte granbretonne, surtout si des membres de la troupe de Néon de Swansea ont survécu à l'affrontement avec les aventuriers. L'avenir n'est cependant pas brillant, puisque c'est le Baron Saka Gerden lui-même qui mènera une Légion du Taureau nettoyer la Cité des Anciens. Mais la clairvoyance des Amaldiens, dirigés par Gibus et Atlas, leur permettra de s'enfuir avant l'inéluctable défaite militaire, abandonnant derrière eux des ruines calcinées et dépouillées de toute merveille technologique.

...et Punitions

Quant à Sic'Sigur de Syert, l'entière responsabilité du désastre de la Sphère-Monde lui sera imputée. L'anecdote veut que Huon, pour lui témoigner de son éternel courroux, l'ait fait noyer dans un gigantesque bocal de formol, le conservant ainsi auprès de lui jusqu'à la chute de Londra.



Une Erreur de Jeunesse

Olivier Durand

Avant Propos

Bien des années avant cette époque, des Chevaliers, héritiers des valeurs ancestrales de l'ancien code de la chevalerie, impliquant respect des obligations morales, loyauté, protection des faibles et défense de l'église, s'opposèrent à une secte diabolique dirigée par un sorcier très puissant surnommé Hexander. Les Chevaliers de Soccodam, sous l'autorité du Comte Sargon de Dziwnoff, sortirent victorieux de cette lutte et exterminèrent les séides du sorcier.

Cependant, malgré de nombreuses recherches, les Chevaliers ne purent identifier Hexander ou sa dépouille et beaucoup supposèrent qu'il avait trouvé la mort au cours des sanglants affrontements, quelque part dans le chaos du champ de bataille.

Forts de cette fulgurante victoire, les Chevaliers de Soccodam pillèrent le Pic d'Ashanoon, forteresse du sorcier. Ils ramenèrent de nombreux objets technologiques ainsi qu'un trésor colossal constitué d'or, de pierres précieuses et d'objets divers, parmi lesquels une superbe statue d'onyx représentant un personnage debout, les bras croisés sur deux torches éteintes…

Malgré les apparences, la victoire des Chevaliers n'était pas acquise. En fait, l'innocente statue d'onyx, dérobée dans le trésor du temple d'Ashanoon n'était autre que le réceptacle de l'âme d'Hexander. Ruminant sa vengeance, le sorcier chercha un jeune Chevalier à l'esprit suffisamment malléable et corruptible. Il dénicha une proie idéale en la personne d'Ankoniev Logarof, un jeune homme qui avait nouvellement rejoint les rangs des Chevaliers de Soccodam et dont le pseudonyme était Caramon.

Lors d'une cérémonie nocturne, durant le sommeil de Caramon, Hexander sacrifia une partie de son essence psychique pour la mêler à celle de sa jeune recrue. Suite à cela, il commença à manipuler Caramon, harcelant continuellement son esprit par des visions cauchemardesques et s'imposant comme l'unique personne en mesure d'apaiser les tourments du jeune supplicié. La préoccupation d'Hexander était de se venger de l'affront qu'il avait essuyé. Le sorcier fit miroiter un trésor fantastique à Caramon, le persuadant que les Chevaliers de Soccodam s'adonnaient à des pratiques occultes. Il prétendit à tort qu'ils avaient pactisé avec les forces du mal et que Caramon avait été désigné par les puissances supérieures pour faire éclater la vérité.

Le jeune Caramon qui manquait de maturité et dont l'ambition était à la démesure de sa crédulité fut dupé par Hexander. Il rassembla des preuves et des faux témoignages effrayants, mettant en cause l'ordre de Soccodam lors de sanglants rituels d'immolation impliquant la pratique de la sorcellerie.

Une fois les preuves suffisantes, Caramon les soumit à l'église du Sincère Repentir. Celle-ci, de connivence avec la caste montante des Chevaliers Génétiques lança aussitôt une procédure de purification par l'intermédiaire de ses Moines Inquisiteurs *(1)*. Comptant sur le soutien d'une institution qui l'avait d'ores et déjà trahi, Sargon de Dziwnoff, maître des Chevaliers de Soccodam, encouragea ses compagnons à déposer les armes et à s'en remettre à la justice divine. Commença alors le long calvaire des Chevaliers. Jugés, traînés dans la boue, déshonorés puis torturés, leur culpabilité fut officiellement éta-

(1) Les Moines Inquisiteurs appartiennent à l'église du Sincère Repentir. Officiellement ils sont chargés de traiter les dossiers «délicats» et ont un devoir absolu de résultat. Officieusement, cette cellule armée doit éliminer les adversaires de l'église par le discrédit. Dans cette optique, leurs pouvoirs administratifs et juridiques sont immenses, de même que leur connaissance de la loi. Ils sont suffisamment puissants pour corrompre quiconque en utilisant les méthodes appropriées à la situation. Leur dirigeant, le Chanoine Théobaldo est un être abject qui prêche «l'absolution par la souffrance». Ce boucher immonde a fait sciemment couler le sang de nombreux innocents, au nom de son église.



blie et le 13 octobre 5 264, à peine 6 jours plus tard, les captifs furent brûlés vifs sur un immense brasier, érigé pour l'occasion dans la ville de Kerninsburg.

Par ce complot, l'église du Sincère Repentir mit fin à la puissance financière, politique et militaire de la caste des Chevaliers de Soccodam et permit aux Chevaliers Génétiques de connaître un essor sans précédent.

Histoire d'une Querelle entre Eglise et Chevalerie

L'ordre germain des Chevaliers de Soccodam avait vu le jour sous le règne d'Arghen Tranchevie, quelques siècles plus tôt. A l'époque, son rôle était d'assurer la protection de la dynastie royale, tâche dont il s'acquitta avec panache. Pourtant, plus tard, l'avènement de l'ordre des Chevaliers Génétiques, exclusivement composé de personnes de noble lignée, amorça la lente décroissance de la caste des Chevaliers de Soccodam. Peu à peu, ces derniers furent supplantés par leurs homologues qui les destituèrent de leur mission, les reléguant progressivement à des fonctions subalternes. Malgré cela, l'ordre de Soccodam qui réunissait de brillantes compétences et dont les succès éclatants faisaient rêver, perdura et continua à faire de l'ombre à la suprématie des Chevaliers Génétiques. Il faut préciser que les Chevaliers de Soccodam, chevaliers du peuple par excellence, avaient au cours des siècles, amassé de colossales fortunes au nom de leur ordre. Leur pouvoir militaire et le poids de leurs dirigeants successifs n'avaient cessé de se confirmer à la cour des monarques germaine et il était impensable de compter sans eux lors des décisions stratégiques et militaires. En perte de vitesse constante, l'ordre restait encore puissant et la bête blessée ne comptait pas se laisser achever si facilement. Les Chevaliers Génétiques avaient bien compris cela. De plus, afin de rajeunir leur image démodée et se donner une connotation avant-gardiste, les Chevaliers de Soccodam diversifièrent leurs activités, se lançant dans des quêtes et des croisades saintes et démontrant chaque jour davantage leurs vastes compétences. A cette époque pourtant, quelques chevaliers rétifs, estimant que l'ordre se détachait de ses valeurs ancestrales, déposèrent leurs armes et abdiquèrent.

Pour que les Chevaliers Génétiques puissent assurer leur domination sur toutes les strates de pouvoir, il fallait impérativement que l'ordre de Soccodam disparaisse ou mieux, qu'il soit discrédité aux yeux des dirigeants et du peuple germains. Au cours de leurs investigations, les Chevaliers de Soccodam avaient à maintes reprises, ralenti, voire bloqué les actions et les projets de l'église du Sincère Repentir. Aussi, les Chevaliers Génétiques obtinrent le secours rapide et opportun des Moines Inquisiteurs. La félonie du Chevalier Caramon boucla ce complot d'envergure. Assimilés à des sorciers, ce sont 50 Chevaliers, la presque totalité de l'ordre, qui trouvèrent la mort, atrocement suppliciés sur le bûcher.

De son côté, Ankoniev fut emprisonné quelques temps, afin qu'il expie ses «fautes». Il subit une caricature de procès puis fut relâché après quoi il regagna son auberge, le Mas du Garde. Pendant quelques temps, il retrouva une vie calme et paisible jusqu'au jour où Hexander réunit le pouvoir suffisant pour le contacter dans ses songes. Après cette expérience, Ankoniev fut hanté par un sentiment unique : trouver le moyen de servir à nouveau son seigneur et maître, Hexander...

Les Sorciers d'Ashanoon

Ce culte aujourd'hui oublié, rassembla autrefois une puissante confrérie de prêtres sorciers, dont Hexander était le maître. Ses adorateurs installés dans une antique construction baptisée Pic d'Ashanoon, s'adonnaient au culte de l'astre solaire par l'intermédiaire de sacrifices odieux couramment pratiqués sur des animaux et des êtres humains. Ces rituels barbares comprenaient, entre autres, la Morsure du Soleil au cours de laquelle le supplicié était ligoté sur une tôle métallique et exposé au soleil jusqu'à la déshydration totale. Il y avait aussi l'immolation et des tortures plus subtiles, telle que la privation de sommeil, amenant lentement à la folie.

Les adorateurs d'Ashanoon avaient aussi la particularité d'être tous atteints d'une cécité absolue. Hexander avait ainsi harmonisé son ordre en contraignant ses adeptes à offrir leur précieux sens de la vue à leur divinité. Pour ce, les adorateurs, lors de leur parcours initiatique, traversaient le lac Opale sous la conduite d'initiés également aveugles. Pour ces malheureux néophytes, le lac était la dernière vision qu'ils avaient le privilège de contempler, sa luminosité étant si intense que leur rétine, après pareille exposition, était irrémédiablement détruite. Tous perdaient ainsi la vue suite à cette épreuve difficile. En fait, cette habile manoeuvre avait pour objectif de dissimuler l'immatérialité d'Hexander et d'étayer sa prétendue divinité. Ainsi, personne ne connut jamais sa véritable apparence mais seulement le son de sa voix. C'est d'ailleurs ce qui lui sauva la vie lors de l'assaut du Pic d'Ashanoon par les Chevaliers de Soccodam.

Cadre Géopolitique de l'Aventure

Ce scénario constitue une excellente aventure d'introduction pour un nouveau groupe de joueurs. Il s'inscrit dans la lignée de ces grandes quêtes qui amènent l'action, les chevauchées sauvages et la découverte de paysages inhabituels et grandioses. L'époque de son déroulement est indépendante des événements relatés dans la «Saga des Runes». De ce fait, il prend place aussi bien avant l'invasion granbretonne, que pendant ou après celle-ci. Pour des raisons de simplicité, l'action est détaillée en Moscovie. Toutefois, il est extrêmement facile, avec un minimum d'adaptation, de la transporter ailleurs en Europe et de l'inscrire à une époque particulière qu'il vous appartient de définir par rapport à votre campagne. Afin de faciliter le travail du MJ, voici, en filigranes, un récapitulatif des événements majeurs qui ont agité la Moscovie avant, pendant et après la tourmente de la guerre.

Avant 5 288. Dans l'ombre, la Granbretanne se prépare à accomplir son funeste destin et lance la conquête de Scandie. De son côté, la Moscovie s'effrite doucement, agitée par les derniers soubresauts de ses rêves de grandeur.





De 5 288 à 5 290. la Moscovie s'allie à la Granbretanne pour mener la conquête de la Scandie : elle ferme sa frontière mosco-scandienne et engage ses troupes aux côtés des légions de la Chèvre.

De 5 290 à 5 295. Dans le courant de l'année 5290, la Moscovie expansionniste trahit son traité d'alliance avec la Granbretanne en tentant de s'approprier les terres fraîchement conquises au peuple scandin. Les deux nations entrent alors dans une guerre qui va s'étaler sur presque 5 ans. C'est certainement la période la plus intéressante à jouer bien qu'elle nécessite un grand travail d'adaptation de la part du MJ.

Dès lors, on peut parfaitement envisager la présence d'un diplomate granbreton ayant élu domicile au château du Comte Bruce. Ce haut dignitaire, passionné par la statue et son «pouvoir» verra en elle une occasion inespérée de se distinguer à la cour de l'Empereur Huon et tentera de la dérober…

On peut aussi se placer dans la situation extrême où quelques semaines auparavant, une légion moscovienne a subi une sévère défaite face aux Hordes Ténébreuses, laissant plus de 80% de ses effectifs sur le champ de bataille. Dès lors, la Moscovie sait qu'en offensant la Granbretanne, elle s'est engagée dans un conflit qu'elle ne peut de toute évidence remporter. Dans ce cadre particulier, on peut envisager que Bruce et ses hommes sont sur le point d'être mobilisés pour rejoindre les rangs d'une légion moscovienne...

Après 5 300. La chute de Londra a sonné le glas de l'empire insulaire de Granbretanne. Les rapports mosco-scandiens sont au plus bas, ce qui ne présage rien de bon pour l'avenir. Heureusement, ces deux états, largement brisés par la guerre ne sont plus en mesure de guerroyer pour quelques temps. Toutefois, la Moscovie pour compenser l'avancée du mur de brume d'Asia Communista, projette de s'étendre aux dépends de nations frontalières telles que les Karpathes et l'Ukranie...

La Façade Baltik

L'action se déroule dans la région de Dziwnoff, ancien complexe portuaire de Moscovie qui fut jadis le lieu de sanglants affrontements entre Scandiens et Moscoviens se disputant sa domination. C'est aussi un des lieux de prédilection de la guilde de la Hanse qui vît autrefois un des commerces les plus florissants de la Baltik.

Dziwnoff se trouve sur la longue façade maritime, à proximité de la frontière germaine. La majorité des côtes s'ordonnent suivant un relief empâté par les moraines, remaniées en dunes de sables blanc ou gris et très exposé aux vents violents de ce pays. Ici, les plus hautes collines culminent péniblement à 300 mètres. En revanche, les dénivellés sont souvent brutaux.

Le Comté de Dziwnoff

Cette terre occupe une position stratégique, à proximité de la frontière germaine et des côtes de Scandie. A cause de sa position excentrée, cette région est boudée par les caravanes marchandes et les itinérants. Enfin, les ruines de la ville de Dziwnoff (voir descriptif p. 92 de ce scénario) toutes proches distillent un sulfureux parfum aux alentours.

Le Comté de Bruce est le siège de trois bourgades ; Coralys, Staniev, Broska et de deux villages ; Bika et Denkiev. Ces différents sites totalisent une population paysanne atteignant 3 000 personnes.

Le Château de Bruce

Il s'agit d'une splendide demeure de 43 pièces, bâtie selon l'ancien style Renaissance, sur trois étages. Son architecture tend à pérenniser les valeurs formelles et spirituelles de l'Antiquité. Ce château se transmet de génération en génération depuis des siècles dans la dynastie des Dziwnoff. A ce titre, il renferme beaucoup de leurs secrets…

La Fontaine aux Souhaits de la Bourgade de Coralys

A en croire une vieille légende, il suffit de jeter une pièce ou un objet précieux et de faire un voeu pour qu'il se réalise rapidement. Tous les habitants du Comté de Dziwnoff sont très attachés à cette croyance.

Dans la fontaine se trouve une véritable petite fortune, en pièces de monnaies, bagues, colliers, boucles d'oreilles et objets divers, le tout pour une valeur voisine de 22 000 souverains. Une légende veut que le malheur s'abattra sur le Comté, si ce trésor venait à disparaître. Les habitants de Coralys y veillent donc comme sur la prunelle de leurs yeux.

Le Mas du Garde

Cette très vieille auberge millénaire appartient aux Logarof depuis maintenant un siècle. C'est un grand bâtiment avec une cour intérieure qui abrite des écuries, un puits, un jardin, un clapier et un poulailler (voir plan). Au rez-de-chaussée, on trouve un restaurant, un salon, les cuisines, la réserve et un escalier qui descend dans un minuscule cellier.

Au premier étage, on trouve huit chambres meublées, une suite, les appartements d'Ankoniev et une trappe dans le couloir permettant d'accéder au grenier à l'aide d'une échelle entreposée dans le bureau. Depuis toujours, cette auberge connaît une faible fréquentation, du fait de la position défavorisée du Comté de Dziwnoff.

Le Lac Opale

Ce gigantesque lac, localisé dans les ruines de la cité de Dziwnoff, tire sa particularité de sa substance constamment lumineuse. Il est totalement impossible de le traverser sans devenir aveugle. Le Pic d'Ashanoon, ancienne forteresse des sorciers du même nom, se dresse au beau milieu de cette vaste étendue de lumière.



Cellule secrète derrière pan de mur escamotable - Océane

1er Etage

Chambre
Chambre
Chambre
Chambre
Chambre
Chambre d'Ankoniev
Bureau d'Ankoniev
Trappe-grenier
Chambre
Chambre Fermée
Chambre Fermée
Suite
Bibliothèque et Salon

Rez-de-Chaussée

Réserves Magasin
Cuisine
Vers cellier
Salon
Restaurant
Hall d'Entrée et Réception
Réduit
Vers étage
Puits
Ecuries
Cour Intérieur
Potager
Poulailler
Clapier

0 10 20 30
mètres

LE MAS DU GARDE

SYLXX



Le Pic d'Ashanoon

Ce site particulier qui ne figure sur aucune carte a un passé tumultueux et était autrefois le point névralgique d'une cité victime de l'holocauste nucléaire. Plus proche de l'époque des personnages, les sorciers d'Ashanoon l'ont détournée de sa fonction première, avant d'être anéantis par les Chevaliers de Soccodam. En réalité, ce monument grandiose fut édifié pour jouer le rôle d'un gigantesque poumon chargé de purifier l'air sur plusieurs kilomètres à la ronde, par l'intermédiaire du liquide du lac Opale. Du ciel, il est quasi indécelable car noyé dans la lumière du lac Opale. Les téméraires qui survolent cette région assurent d'ailleurs que le lac est vide.

Enquête et Aventure

Ce scénario se décompose en deux parties distinctes ; une enquête non linéaire qui demande un travail d'improvisation de la part du MJ et une seconde partie plus linéaire qui conduit au dénouement de l'histoire.

L'enquête, menée tambour battant, se déroule en toile de fond des différents événements qui surviennent pendant le scénario. Il s'agit pour les joueurs de comprendre les motivations des protagonistes principaux et les moteurs passés, présents et futurs de l'intrigue. En règle générale, beaucoup de personnages ont un rôle important dans l'histoire et chacun a le sentiment d'être maître de sa destinée. En définitive, un seul individu contrôle la partie : Hexander.

Le rôle des aventuriers consiste à s'imprégner de l'ambiance particulière qui règne dans le Comté de Dziwnoff. Ils doivent se montrer particulièrement curieux afin de comprendre les mécanismes intimes qui régissent les protagonistes puis faire le tri des informations recueillies et enfin compléter le puzzle.

Personnalités de l'Aventure

Ce paragraphe familiarise le MJ avec les principaux intervenants de l'aventure en détaillant leurs caractéristiques, compétences et caractères généraux. Il permet aussi d'avoir une idée appréciable des motivations de chacun.

Hexander, Ancien Maître des Sorciers d'Ashanoon

Hexander est un sorcier explorateur natif d'Espanyia. Dans sa prime jeunesse, avide de connaissance, il gaspilla son temps au Proche Orient, dans des quêtes stériles et des aventures douteuses. A cette époque, son unique succès fut la découverte hasardeuse de la cité de Soryandum. Après avoir séjourné quelques temps dans cette ville fabuleuse, Hexander mit à jour l'existence du Peuple des Ombres (pour plus d'informations concernant ce peuple, consultez Hawkmoon NE p.203).

Fourbe et habile, le sorcier conquit progressivement la confiance du peuple fantôme. Il en profita pour s'approprier de nombreux secrets technologiques, notamment celui relatif au «Déphasage Dimensionnel». En maîtrisant ce mécanisme, Hexander pensait conquérir l'immortalité. Il tenta alors une folle expérience qui consistait à dissocier son enveloppe charnelle de sa partie psychique. La première partie de l'expérience réussit pleinement. En revanche, la seconde fut un fiasco et Hexander ne parvint jamais à réintégrer son corps d'origine. Celui-ci était donc définitivement perdu. Plus grave, l'essence d'Hexander commença à se dissoudre inexorablement dans le continuum ***(2)***, mettant sa vie en danger. Par pur altruisme le Peuple des Ombres réussit à le lier à un objet, une somptueuse statue d'onyx, qui devait remplir la fonction de réceptacle pour l'âme du sorcier. Si cela permit de sauver Hexander d'une mort certaine, le sorcier s'aperçut rapidement que dorénavant, il ne serait plus jamais humain. En outre, pour vivre et se nourrir, Hexander devait désormais se repaître des âmes de créatures vivantes, effet inattendu pour les habitants de Soryandum. Il était devenu une sorte de vampire assoiffé d'énergie psychique. Il faut croire que cette affreuse mutation finit de malmener son esprit chancelant et le conduisit à la folie car, peu à peu, il arriva à se complaire de son nouvel état.

La Statue d'Onyx

Chef d'œuvre d'art macabre, cette statue mesure plus d'un mètre de haut pour un poids avoisinant les 80 livres. Entièrement en onyx, elle constitue le réceptacle de l'âme damnée d'Hexander. Très résistante, elle dispose de 20 PS et est régie par le système de règles concernant les boucliers, détaillé p.119 de Hawkmoon NE.

Au début de l'aventure, la statue d'onyx se trouve dans une petit caveau des catacombes du château de Bruce, au milieu de reliques de l'ordre de Soccodam. Le Comte est l'unique détenteur de la clef qui permet d'accéder à ce lieu de recueillement.

Le temps passant, Hexander compris que Soryandum n'était pas un lieu idéal pour se procurer des âmes et que sans cette manne, il risquait de sombrer dans une léthargie anorexique. Il vivota ainsi, jusqu'au jour où la ville fut visitée par des pillards qui, pour leur malheur, dérobèrent la statue d'onyx avant de repartir pour l'Europe. Au cours de leur périlleux voyage, plusieurs d'entre eux périrent dans des circonstances mystérieuses, le teint blafard, lentement vidés de leur substance psychique. La plupart attribuèrent cette hécatombe à la statue que l'on disait maudite.





Aussitôt arrivés en Europe, les pillards la revendirent. Elle passa ainsi, de propriétaire en propriétaire semant systématiquement la mort sur son chemin. Finalement sa trace fut perdue jusqu'à ce qu'Hexander fonde la caste des sorciers d'Ashanoon et se proclame grand maître, avec les conclusions tragiques que l'on connaît...

De nos jours, Hexander se présente comme un spectre vêtu d'une toge écarlate toute brodée dor. Il est de taille moyenne, ses cheveux sont blond platine et son caractère est autoritaire et très prolixe. Il est capable de voler et de traverser toute substance solide. Dans une certaine mesure, Hexander peut acquérir suffisamment de substance pour porter une TAI n'excédant pas sa force. A l'époque de l'aventure, Hexander a passé deux décennies à ruminer sa vengeance envers l'humanité. A présent, il est fermement décidé à rétablir la caste des sorciers d'Ashanoon et la conduire à l'hégémonie.

(2) Il s'agit du nom donné par certains scientifiques au «champ des possibilités» (le chaos bouillonnant) où flottent les sphères du Million de Sphères. Le continuum est aussi connu sous le nom d'entremonde.

Hexander

FOR 14	**TAI 10**	**INT 26**	**PM spécial** *(3)*
DEX 13	**APP 21**		

DEP vol-12

Points de Vie : Spécial

Armure : Sa forme spectrale ne peut pas être altérée par des attaques physiques ou énergétiques.

Alliance : +2, -55

Modificateur aux Dégâts : n/a

Compétences : Orientation 84 %, Art [Converser] 92 %, Chercher 112 %, Déplacement Silencieux 100 %, Ecouter 74 %, Eloquence 100 %, Latin 69 %, Evaluer 100 %, Sagacité 85 %, Hypnose 68 %, Maîtrise Technologique 81 %, Monde Ancien 35 %, Million de Sphères 25 %, Monde Naturel 68 %, Se Cacher 100 %, Sentir/Goûter 0 %.

Secrets Technologiques : Déphasage dimensionnel (8) et plusieurs autres laissés à l'appréciation du MJ.

Facultés Spéciales : Sous sa forme spectrale, Hexander diffuse un fluide particulier qui trahit sa présence. Ce fluide arachnéen, appelé «l'aura glaciale», agit sur les organismes humains de la même manière qu'une drogue, provoquant à terme un sentiment incontrôlable de dépendance (pareil à celui que connaît aujourd'hui Ankoniev). Les adorateurs d'Ashanoon devenaient d'autant plus fidèles qu'Hexander alimentait leur organisme avec ces émanations. Pour des humains non contaminés, ce fluide est perçu par l'intermédiaire d'un jet sous le POU x 3 %. Lors des premiers contacts, le sentiment éprouvé est celui d'une présence enveloppant la personne. Avec le temps, ce sentiment évolue vers la dépendance et conduit à la servilité envers Hexander.

(3) Hexander n'a pas de pouvoir mais des points de magie.

Hexander est condamné à errer dans un rayon de 5 x POU mètres autour de sa statue. La destruction de celle-ci entraîne la dispersion de son essence psychique dans la matière du multivers. Hexander est devenu une créature avide d'âmes qui se rassasie de l'absorption quotidienne de 3 points de POU. Au même titre que les spectres, Hexander n'a plus de points de POU, seulement des points de magie. Au sommet de sa puissance, ses points de magie s'élèvent à 32. Privé de nourriture, Hexander entame sa réserve au rythme de 1 PM/jour, jusqu'à atteindre 0, seuil à partir duquel il tombe dans un sommeil profond. La seule possibilité pour l'extraire de sa léthargie est de le rassasier avec un minimum de douze âmes fraîchement cueillies...

Les Motivations d'Hexander

Pour Hexander, il ne faisait aucun doute que tôt ou tard, Ankoniev le sortirait de sa retraite forcée. Aussi, le sorcier a projeté de regagner le Pic d'Ashanoon pour y fonder la nouvelle caste des sorciers d'Ashanoon et retrouver sa place de grand maître. Toutes ses actions sont orientées dans ce sens.

Ankoniev Logarof/ Caramon (48 Ans)

Ankoniev est le deuxième personnage majeur de l'aventure. Autrefois, il fut le principal instrument d'Hexander pour mener les Chevaliers de Soccodam à leur perte. Ainsi, sa trahison et la chute des Chevaliers furent simultanées. A noter qu'Ankoniev fut lui même un Chevalier de Soccodam, sous le pseudonyme de Caramon. Cela fait bien longtemps que personne n'a plus prononcé ce surnom, la mémoire des Chevaliers n'ayant pas survécu à leur extermination.

Après avoir été manipulé par Hexander et possédé par ses prouesses mystiques, Ankoniev s'est cru investi d'une mission divine. Aujourd'hui encore, Ankoniev reste cet illuminé, persuadé qu'il oeuvre pour le bien de l'humanité.

A ce sujet, il voue un véritable culte à Hexander et a commis de nombreux crimes pour tenter de réveiller son Dieu. Ses tentatives ont toutes échoué, l'apport d'âmes étant insuffisant pour ranimer son maître. Malgré tout, Ankoniev continue à se comporter en agent servile.

Ankoniev Logarof

FOR 12	**CON 09**	**TAI 12**	**INT 16**	**POU 15**
DEX 12	**APP 13**			

Points de Vie : 11

Armure : Tablier de cuir 1d2

Alliance : +1, -35



Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Sabre (4)* 42 % 1d6+2+MD Pds 21, *Dague* 36 % 1d4+2+MD Pds 15.

Compétences : Artisanat (Cuisiner) 85 %, Déplacement Silencieux 51 %, Se Cacher 32 %, Voir 42 %, Ecouter 43 %, Esquiver 36 %, Latin 82 %.

> **(4)** Il ne porte jamais cette arme sur lui mais la conserve précieusement sur un reposoir de chêne dans sa chambre.

Ankoniev est assez petit avec des genoux légèrement cagneux. Presque obèse, rien ne laisse deviner son passé guerrier si ce n'est la large cicatrice qui zèbre sa joue droite. Ses cheveux sont poivre et sel, son visage maussade. Il est très anxieux et donne l'impression d'avoir bon coeur. Habituellement, il est vêtu d'un vieux tablier de cuir marron usé jusquà la corde et porte une merveilleuse petite dague à son baudrier. Cette pièce unique, datant de la Renaissance italienne est un bijou pour les collectionneurs. Ciselée avec grâce, elle tranche par son raffinement avec toute autre arme.

Les Motivations d'Ankoniev

Pour lui, l'arrivée d'une bande de pillards scandiens (consultez le paragraphe intitulé «les Pillards du Clan de Haagen») est une occasion inespérée de pouvoir ressusciter son maître. Il est à juste titre convaincu qu'un apport important d'âmes peut sortir Hexander de sa léthargie. Après avoir mis ce projet à exécution, Ankoniev pense récupérer la statue et suivre ses instructions. Plus tard, Ankoniev envisage de régner aux côtés d'Hexander en s'élevant aux fonctions de grand prêtre d'Ashanoon. Pour verrouiller son projet, Ankoniev a fait kidnapper la fille du docteur Simon, le conseiller de Bruce. Océane est donc retenue captive dans une cache du Mas du Garde. Ankoniev a monnayé sa vie en échange d'une coopération étroite de la part de son père. Ce stratagème va amener Bruce à envoyer des mercenaires germains dérober un vieux grimoire dans le Mas : le «Recueil Sacré de Soccodam». Ankoniev contraindra ensuite Simon à appâter le jeune Comte avide de connaître la vérité sur le passé mouvementé de son père. Ankoniev pense que Bruce ne pourra résister longtemps à cette tentation et qu'il finira par agir dans ses intérêts ; c'est à dire en mettant tout en oeuvre pour ramener Hexander à la vie...

Au début de l'aventure, lorsque Ankoniev rencontre les personnages, il les embauche immédiatement sous un faux prétexte et leur confie une mission bidon. Il estime que le moment venu, ils vont faire un apport supplémentaire d'énergie pour Hexander. Ankoniev n'a pas envie d'échouer dans cette ultime tentative pour réveiller son maître.

Démasquer Ankoniev ne sera pas une chose facile car son plan machiavélique tient debout. En remettant le «Recueil Sacré de Soccodam» amputé de plusieurs pages, il va réussir à attiser la curiosité de Bruce et risque de le conduire à sa perte.



Le Comte Bruce de Dziwnoff (31 ans)

Les origines de la dynastie des Dziwnoff se perdent dans la nuit des temps. Toujours est-il que cette très vieille famille compta parmi les plus glorieuses de Moscovie.

Deux décennies plus tôt, Sargon de Dziwnoff, père de Bruce et dernier maître en charge de l'ordre des Chevaliers de Soccodam, fut supplicié sur le bûcher pour pratique reconnue de la sorcellerie et messes noires. Ce drame noircit définitivement l'aura de cette famille. Toutefois, les Dziwnoff continuent à avoir des responsabilités à la cour du Czar ; principalement grâce à leur prestige guerrier, demeuré intact.

Bruce de Dziwnoff : Chevalier exalté

FOR 15	**CON 14**	**TAI 16**	**INT 14**	**POU 12**
DEX 13	**APP 16**			

Points de Vie : 15

Armure : Plaques *(5)* et armure tissée 1d10+2+1d6

Alliance : +35, -13

Modificateur aux Dommages : +1d4

Armes : *Epée Longue* (2 M) 84 % 2d8+MD Pds 18, *Grand Arc* 94 % 2d6+1+1/2 MD, *Dague* 56 % 1d4+2+MD Pds 15.



Compétences : Latin 42 %, Art (Stratégies et Tactiques Militaires) 82 %, Voir 51 %, Esquiver 77 %, Equitation 102 %, Ecouter 35 %, Art (Code de la Chevalerie) 100 %, Eloquence 79 %, Art (Converser) 63 %.

(5) Il s'agit de l'armure de Chevalier de Soccodam de son père.

Bruce a la prestance et la classe propre aux hommes de son rang. Instruit, il brille en société par son langage habile et magnétique. Dôté d'un charisme immense, héritage de sa noble lignée, c'est un personnage profondément bon et chevaleresque. Chacune de ses actions est dictée par un patriotisme exacerbé.

Cependant, dans cette aventure, il déroge à ses habitudes avec la ferme intention de réhabiliter la mémoire souillée de son père, quel qu'en soit le prix.

Il traîne le fardeau de cette mort déshonorante depuis sa plus tendre enfance et ne supporte plus cet état de fait. Sa vieille mère Rahelle vit encore, mais elle a perdu la raison suite à la tragique disparition de son époux Sargon.

Les Motivations du Comte Bruce

Après plusieurs conversations avec son conseiller Simon au sujet du passé de son père Sargon, Bruce mandate des mercenaires afin qu'ils s'emparent d'un vieux livre de l'ordre : le «Recueil Sacré de Soccodam». Les aventuriers assistent à cette scène en début d'aventure...

Simon, obéissant aux exigences d'Ankoniev, attise constamment le feu qu'il vient de réveiller chez Bruce. En même temps, il commence à traduire les fragments du «Recueil Sacré de Soccodam» en sa possession.

Rongé par le déshonneur qui accable sa lignée, Bruce s'imagine qu'il a l'opportunité de réparer l'erreur passée de son père et de rendre à sa famille ses lettres de noblesse. Après réflexion, conquis par les propos de son fidèle conseiller, il prendra la décision de réveiller Hexander en lui offrant le quota d'âmes nécessaire...

Durant ce scénario, Bruce n'est ni un allié, ni un ennemi pour les aventuriers. Il se contente seulement de superviser son projet. Eventuellement, il peut être attendri s'il apprend qu'un personnage est ici pour enquêter sur le passé d'un familier ayant appartenu au défunt ordre de Soccodam.

Les Légionnaires du Comte Bruce

Il s'agit de deux sections de 30 combattants, sous les ordres respectifs des deux sergents Karkov et Polniev. Ces hommes sont détachés de la sixième légion de fantassins moscoviens pour surveiller cette partie de la frontière, sous les ordres de Bruce. Ce sont tous de remarquables soldats, inflexibles, peu loquaces et entièrement voués à leur entraînement physique quotidien.

Chaque fois que Bruce perd un légionnaire en service, il a le devoir de rendre des comptes auprès de son supérieur hiérarchique militaire. De fait, il évite d'engager ses soldats dans cette aventure, préférant louer les services de mercenaires. Durant l'aventure, les personnages auront peu de contacts avec les soldats : même leurs entraînements se feront séparément. Afin de représenter ces combattants, utilisez les caractéristiques du garde municipal, p.186 de HNE.

Le Sergent Wernenrod et ses Mercenaires Germains

Ce sont 20 combattants au total, dirigés par le sergent mercenaire Wernenrod *(6)*. Velléitaires et prompts au combat, ces hommes sont de redoutables guerriers, spécialistes des embuscades et des actions commando. Ils sont animés par une véritable fureur guerrière.

(6) Si vous jouez cette aventure pendant ou après l'invasion granbretonne, Wernenrod a un comportement haineux envers l'empire. Il a été profondément marqué par les exactions granbretonnes commises sur sa terre natale, sa famille et son peuple.

Wernenrod est un sauvage guerrier germain d'une grande force. Il se déplace toujours avec son splendide loup blanc nommé Danar. Actuellement il est lié par contrat à Bruce pour une mission punitive à l'encontre de pillards scandiens ayant envahi le Comté de Dziwnoff. Afin de représenter ses mercenaires, majorez les caractéristiques du garde municipal p.186 de HNE de 25 %.

Les Pillards du Clan de Haagen

Haagen est un vieux jarl de petite envergure vivant avec son clan sur la pointe septentrionale de la Scandie. Vingt-cinq ans plus tôt, son fils, le téméraire Erguinsull, est parti à la conquête du continent en drakkars avec une centaine de guerriers. Depuis ce temps, personne n'a eu de nouvelles de lui ou de ses hommes.

A maintes reprises, Haagen a envoyé des expéditions sur les traces de son enfant, sans succès. Cette fois, en envoyant cette expédition, Haagen a davantage de chance car jadis, Erguinsull et ses guerriers sont bien venus dans le Comté de Dziwnoff et après avoir mis la région à feu et à sang, ils se sont perdus dans le lac Opale où quelques-uns moururent d'épuisement, les autres ayant été achevés par les prêtres d'Ashanoon, puis dépouillés de leurs biens.

Aujourd'hui, l'un des drakkars des guerriers de Haagen mouille depuis un mois dans une petite crique difficile d'accès. Il est évident que c'est l'arrivée de ce clan dans le Comté de Dziwnoff qui déclenche les événements détaillés dans la suite du scénario.





Les Scandiens de Haagen

FOR 15 **CON 14** **TAI 16** **INT 10** **POU 08**
DEX 13 **APP 11**

Points de Vie : 15

Armure : Cuir et fourrure 1d6

Alliance : +2, -10

Modificateur aux Dommages : +1d4

Armes : *Hache d'Arme* 63 % 1d8+2+MD Pds 15, *Bouclier Rond* 74 % 1d2+MD+Repousser Pds 15, *Hache* (lancer) 48 % 1d6+1+1/2 MD Pds 10, *Grande Hache* (pour quelques-uns seulement) 52 % 3d6+MD Pds 25.

Compétences : Se Cacher 72 %, Esquiver 61 %, Voir 24 %, Ecouter 55 %, Déplacement Silencieux 64 %.

Le Docteur Simon et sa Fille Océane

Bien malgré eux, ce vieux professeur d'académie et sa fille ont été entraînés dans cette aventure rocambolesque. Simon est un érudit excentrique et un peu fou qui s'est trouvé désemparé après l'enlèvement d'Océane, sa fille unique. Aujourd'hui, consumé par une peur ardente, il suit les consignes d'Ankoniev à la lettre dans l'espoir de récupérer sa fille vivante.

Simon paraît déconnecté de ce monde et de l'univers barbare qui l'entoure. Ses réactions sont toujours lentes et maladroites. Malgré son âge avancé, il continue à réagir comme un enfant qui conserverait une gentillesse touchante. Il est doté d'épais cheveux jaunâtres qui retombent sur son front, de lèvres épaisses légèrement entrouvertes et d'une pomme d'Adam proéminente et mobile. Malgré sa taille respectable, ses épaules tombantes le font paraître petit.

Cet érudit possède de solides connaissances dans le domaine médical, le monde ancien, le monde naturel et la pratique de plusieurs langues dont le latin. Il a aussi quelques rudiments purement théoriques concernant la Terra Incognita et le Million de Sphères.

Le Docteur Simon (52 ans)

FOR 09 **CON 10** **TAI 13** **INT 18** **POU 15**
DEX 15 **APP 14**

Points de Vie : 12

Armure : sans

Alliance : +26, -8

Modificateur aux Dommages : 0

Armes : Sans

Compétences : Se Cacher 72 %, Esquiver 61 %, Voir 24 %, Ecouter 55 %, Déplacement Silencieux 64 %, Baratin 84 %, Eloquence 35 %, Langue Commune 101 %, Latin 52 %, Médecine Rudimentaire 59 %, Million de Sphères 5 %, Monde Naturel 83 %, Potions 96 %, Sagacité 58 %, Monde Ancien 34 %.

Expertise Scientifique : Drogues Médicinales (4), Cataplasme Miraculeux (1), Emplâtre Régénérant (1), Horloge (2), Mécanisme à ressorts (1) et d'autres à la discrétion du MJ, jusqu'à un maximum de 9 points.

Simon est équipé d'un ceinturon de cuir muni d'une vingtaine de petites bourses contenant toutes sortes de plantes et de cataplasmes nécessaires à l'utilisation de ses compétences de médecine.

Océane est une jeune femme de vingt ans, aux formes harmonieuses et à la voix douce et chantante. Si son rôle est très limité dans l'aventure, sa détention agit comme un levier sur les actions de Simon. Océane ignore tout de la machination d'Ankoniev. Elle est retenue captive au Mas du Garde, dans une niche escamotable dissimulée dans la chambre de l'aubergiste.

Au moment où les aventuriers entrent en lice, la jeune femme est pratiquement morte faute de nourriture et de soins. S'ils tardent trop à découvrir la cachette, ils peuvent même arriver trop tard et se retrouver avec un cadavre sur les bras. A noter que sortir Océane des griffes d'Ankoniev permet de libérer Simon de son serment.

Les Minimes de Dziwnoff

Ces petits êtres remplissaient les fonctions de gardiens du Pic, bien avant l'arrivée des sorciers d'Ashanoon. Nul ne sait pourquoi une communauté de Minimes a migré puis essaimé dans les ruines, tout autour du lac. Quelles que soient leurs motivations, il existe actuellement une dizaine de clans regroupant entre 50 et 100 individus. Pour davantage de renseignements sur le «Petit Peuple du Yel», consultez Hawkmoon NE p.203.

A l'époque où Hexander régnait sans pitié sur le Pic, il exigeait d'eux qu'ils capturent un quota de voyageurs égarés afin qu'il se repaisse de leurs âmes. De même, la communauté minime avait la responsabilité de nourrir les sorciers en leur payant un impôt sur le produit de leur chasse et de leur cueillette. Tout Minime s'opposant à cette dictature était à son tour sacrifié à l'insatiable appétit d'Hexander.

Une Triste Affaire de Famille

L'action débute alors qu'un personnage (au choix) est invité par sa vieille tante Myrianne. Celle-ci est une marchande à qui les affaires ont manifestement souri. Le personnage a toujours entretenu d'excellents rapports avec sa tante, femme austère et d'une grande loyauté. Depuis la mort de son époux, Myrianne est restée seule à la tête de son empire financier.

Myrianne recevra son neveu dans une somptueuse villa. Elle est vêtue d'une robe de soie et malgré son âge, elle conserve une coquetterie typiquement féminine. Après de chaleureuses retrouvailles et quelques jours de farniente, elle convoquera son neveu dans son salon bleu. Visiblement troublée, elle dira alors :





«Mon neveu, cela fait plus de 25 années que je vis seule suite à la tragique disparition de mon cher époux, Kortex (7). *Aujourd'hui, ma vitalité me quitte mais il me reste un compte à régler avant d'abandonner ce monde.*

Ton oncle, Kortex n'a pas été emporté par une maladie virulente comme je l'ai fait croire à notre famille. La vérité est qu'il fut autrefois Chevalier du puissant ordre de Soccodam.

Kortex était un homme bon qui jusqu'au dernier soupir a cru en la cause qu'il avait toujours défendu. D'après les maigres informations que j'ai pu réunir à l'époque, ton oncle fut brûlé après avoir subi des sévices corporels. J'ai maintes fois tenté d'en apprendre davantage mais je préfère aujourd'hui que cela reste une histoire de famille. D'autant plus que toute ma fortune doit bientôt te revenir et cette fortune, je la lui dois autant que tu la lui devras par la suite. Je lui dois aussi tout l'amour qu'il me témoigna jusqu'à la fin.

C'est pourquoi je te demande de m'aider à lever le voile sur le passé de ton oncle Kortex...»

Dans le cas d'une réponse positive, elle poursuivra : *«Je vais te fournir les meilleurs coursiers et tout le matériel qui te semblera nécessaire. La seule information dont je dispose est que les Chevaliers avaient leur siège dans le Comté de leur dernier maître, le Comte Sargon de Dziwnoff. Celui-ci est mort avec mon époux et son fils, Bruce, est désormais le nouveau Seigneur du Comté de Dziwnoff.*

Pour ta gouverne, sache que ce Comté est actuellement menacé par une bande de Scandiens venus du nord. Bruce recrute des mercenaires pour l'aider à repousser ces sauvages pillards. C'est là, je pense, une occasion inespérée de se glisser dans cet antre militaire et de pouvoir mener une enquête significative. Prépare-toi, mon neveu, montre-toi digne parent de ton oncle et sache que toutes mes pensées accompagneront le déroulement de cette croisade».

(7) Kortex Fenrocher fut un des plus glorieux Chevaliers de l'ordre de Soccodam. C'est lui qui le premier atteignit le Pic d'Ashanoon, dans des circonstances mystérieuses. Certains Chevaliers prétendaient d'ailleurs que Fenrocher était doté d'un magnétisme sans égal et qu'il gagnait systématiquement la sympathie de toutes les personnes qui croisaient sa route. La capture de Fenrocher par les sorciers d'Ashanoon, déclencha les représailles de l'ordre de Soccodam, puis l'assaut et la chute du Pic.

Comme il est impensable que le neveu de Myrianne puisse accomplir ce périple seul, il a l'alternative d'embaucher ses compagnons de route habituels ou de former une équipe homogène pour mener ce projet à terme. Suivant leur situation de départ, les aventuriers mettront plus ou moins de temps pour atteindre le Comté de Dziwnoff. Chaque MJ est libre de meubler ce laps de temps suivant son inspiration. Toujours est-il que les aventuriers arriveront épuisés en fin de soirée, aux abords d'une auberge mal éclairée dont l'enseigne est gravée des mots «Au Mas du Garde».

Au Mas du Garde...

Cette vieille bâtisse à deux étages est un monument historique dont chaque pierre témoigne d'un passé mouvementé. C'est aussi l'unique auberge de tout le petit Comté de Dziwnoff.

Les personnages sont accueillis par une pluie glaciale tombant en rafales sifflantes et par le vent hurlant sa complainte sinistre. Dans l'auberge, des volutes de fumée rougeoyantes montent des foyers creusés à même le sol, conférant à la grande salle une lueur intense de feu de Bengale. Pendant que les aventuriers se restaureront ou qu'ils tenteront de glaner quelques informations sur la contrée, les échos de plusieurs galops retentiront dans la cour de l'auberge puis stopperont bruyamment leur course. Quelques instants après, six guerriers, vêtus d'armures dégoulinantes d'eau de pluie, entreront dans le mas. Leurs physiques atypiques les identifient comme des étrangers. Ils sont très grands, musculeux, arborent de longues chevelures blondes et des barbes mal entretenues. Leur chef, secondé par un authentique loup gris à demi sauvage, embrassera avec morgue la pièce, dans une position altière. Sans excuses, un des guerriers bousculera un client (peut-être un aventurier). Il se dirigera vers un vieux grimoire de cuir accroché au mur puis s'en emparera.

Avec une pointe d'accent germain, le chef lancera alors : *«Aubergiste, combien pour cette relique ?»* Ankoniev paraîtra terrorisé *(8)* et répondra d'une voix tremblotante : *«Ce vieux livre n'est pas à vendre Monseigneur. Il s'agit d'un héritage familial auquel je suis particulièrement attaché et je n'ai pas l'intention de m'en séparer».*

(8) Si les aventuriers font mine de s'interposer, Ankoniev, pour éviter le pire, offrira le livre et séparera les deux groupes de belligérants.

Le géant agacé sifflera sur un ton menaçant : *«Combien pour cet ouvrage, te dis-je ?»*. Conscient qu'il n'est plus maître de la situation, Ankoniev répondra : *«Prenez-le Messire, je vous l'offre. Prenez-le et partez, je vous en conjure»*. Sur ce, le guerrier repartira avec son escorte, après avoir répandu une bourse de 50 couronnes sur le sol de l'auberge. Quelques instants après ce drame, Ankoniev s'effondrera en larmes. Puis il se rappellera de la présence des aventuriers et s'approchera de leur table pour engager la conversation, il se présentera et s'assurera qu'ils sont bien des mercenaires. Il leur expliquera alors : *«J'ai besoin d'hommes comme vous, de combattants capables de m'aider. Vous serez bien payés, je vous le garantis. Etes-vous intéressés d'en savoir plus ?»*

En cas de réponse positive, Ankoniev dévisagera chaque membre du groupe puis poursuivra : *«Mon souhait est que vous découvriez pour quel motif ce livre intéresse autant le Comte Bruce. En effet, il y a trois jours de cela, le jeune Comte s'est déplacé en personne pour m'acheter cette relique. Devant mon refus, il n'a pas trouvé d'autre solution que de m'envoyer ces spadassins. Je vous donnerai un lingot d'or d'une demi-livre à chacun pour vos services* (valeur 2 500 souverains/lingot). *N'ayez crainte, j'en ai les moyens.*



Tout d'abord, méfiez-vous de Bruce, car il est le Seigneur de ce Comté, sur lequel il règne sans partage. Aussi je vous conseille une enquête discrète. De même, j'attends que vous me rapportiez le maximum d'informations afin que je puisse m'assurer de la progression de vos investigations.»

Au sujet des Chevaliers de Soccodam : *«Je ne sais pas grand chose concernant les Chevaliers de Soccodam, tout au plus que leur signe distinctif est d'avoir tous les yeux rouge vif. Cela leur conférait de fabuleux pouvoirs qui découlaient d'un pacte passé avec des puissances diaboliques.»*

Au sujet du «Recueil Sacré de Soccodam» : *«C'est un grimoire de magie, entièrement rédigé en latin. D'ailleurs, ce livre est une relique ayant appartenu au défunt ordre des Chevaliers de Soccodam... D'autres reliques du même acabit se trouvent dans le grenier du Mas. Si vous voulez bien me suivre, votre regard neuf nous en apprendra peut-être davantage.»*

Sur ce, Ankoniev montera à l'étage, se rendra dans son bureau et en ressortira avec une échelle qu'il installera sous une trappe du plafond, en plein milieu du couloir.

Dans un Grenier Séculaire...

Cet endroit est un lieu malodorant et poussiéreux, rempli d'objets sans valeur apparente. Ankoniev se faufilera péniblement jusqu'à une cage de bois fermée à clef et dont il libèrera bientôt la serrure. Après une fouille minutieuse, les aventuriers découvriront des dizaines de vêtements tout juste bons à faire des chiffons, un parchemin jauni et une armure.

Le Parchemin

Ce document jauni est entièrement rédigé en latin, langage mystique et sacré, pratiqué par une poignée d'élus de la caste de Soccodam. Ce parchemin non daté contient le texte suivant.

L'Armure de Chevalier

Manifestement cette somptueuse armure est régulièrement entretenue. C'est un remarquable ouvrage de forgeron qui témoigne d'un travail méticuleux.

Si quelqu'un aborde le sujet, Ankoniev expliquera qu'il a projeté de revendre ce bibelot et que c'est pour cette raison qu'il en prend si grand soin. Si un aventurier se montre acquéreur, il refusera de s'en séparer pour «l'instant» ou alors il proposera un prix prohibitif.

Bien évidemment, il s'agit de son armure de Chevalier de Soccodam et il n'a pas l'intention de s'en défaire.

Sur les Traces d'un Ordre Déchu...

Rappelons que les aventuriers enquêtent au sujet de la disparition de Kortex Fenrocher, même s'il est évident que vingt cinq années après, la piste n'est plus très fraîche et donc difficile à suivre. Leur deuxième motivation est le salaire que leur a offert Ankoniev pour la surveillance de Bruce.

Dans un premier temps, les personnages devront proposer leurs services au Comte Bruce ; ce qui ne doit pas poser de problème étant donné qu'il recrute actuellement des mercenaires.

Quand les aventuriers se présenteront au Château, le jeune Comte les recevra dans un petit salon cossu. Il porte une armure de maille avec un surcot de lin portant ses insignes : le Dragon et la Lance. Il est accompagné d'un grand gaillard et de son loup, un couple que les personnages ont déjà rencontré au Mas du

Le Pacte Sacré

Telle est la mémoire des Chevaliers de Soccodam.

Après avoir si longtemps servi des dynasties successives de monarques, notre ordre ne peut se voir réduit ainsi au silence. Maintenant, on nous refuse la place qui nous revient de droit. Il est grand temps que nous prenions les décisions qui s'imposent quant à la pérennité et la survie des valeurs qui nous unissent depuis des siècles.

Je demande donc à tous mes compagnons de s'engager à protéger éternellement le Pic d'Ashanoon. Ce devoir sera à jamais le nôtre et celui de notre descendance.

De même, en ce jour, je proclame solennellement, que cette auberge, le Mas du Garde devient notre lieu officiel de réunion secret.

Cependant, gardons présent à l'esprit, qu'en s'opposant à la suprématie militaire et politique des Chevaliers Génétiques, notre ordre s'est engagé dans un conflit qu'il ne peut de toute évidence remporter. Tout au plus pouvons nous ralentir notre chute et nous orienter vers des terres plus fertiles et propices à notre développement. Le temps joue en notre faveur et nous serons toujours à même de reconquérir nos droits plus tard. Telle est notre volonté et nous la ferons appliquer sans coup férir.



Garde. Wernenrod n'est pas très physionomiste et ne se souviendra pas des aventuriers. Quand tout le monde est là, Bruce présentera le contrat : *«Messieurs, je n'irais pas par quatre chemins. Je vous propose 50 souverains par jour. Vous serez en outre nourris et logés. Votre mission consiste à débusquer et à chasser un clan de guerriers scandiens qui sème la désolation sur mes terres. Pour chaque homme que vous abattrez, vous recevrez une prime de 15 souverains. C'est à prendre ou à laisser !»*

Une fois cet accord passé, Bruce continuera : *«Le sergent Wernenrod va s'occuper de votre logement. Si vous avez des questions, adressez-les lui. Merci messieurs et bonne chasse.»*

Bruce quittera alors précipitamment la pièce, abandonnant les aventuriers au géant germain qui se présentera et leur demandera de le suivre. Après les avoir guidés jusqu'à leur chambre, il leur montrera le réfectoire où ils devront prendre les repas à heures fixes.

Au terme de cette visite, il dira : *«Durant votre emploi, vous êtes sous mes ordres, quels que soient vos états de services antérieurs. Demain matin, lever à trois heures puis rassemblement dans la cour du château pour commencer l'entraînement physique. Pour l'instant vous avez quartier libre. Bonne fin de journée messieurs».* Tout en disant ces mots, il s'éloignera, laissant les aventuriers organiser leurs nouveaux quartiers.

L'exercice quotidien débutera le lendemain. Il comprend cinq heures de course, musculation, équitation, parcours d'obstacles et maniement d'armes. Il se prolonge par deux heures de toilettage des chevaux, des hommes et l'entretien des armes et armures. Tous les jours, l'entraînement s'achève à dix heures. Les aventuriers doivent aussi effectuer une patrouille quotidienne de quatre heures à des horaires variables dans un lieu quelconque du Comté, déterminé par Wernenrod. Ce peut être un village, un bourg ou une partie de la forêt…

Plusieurs journées s'écouleront ainsi et au début, les aventuriers seront épuisés par ce rythme éprouvant. Pourtant, peu à peu, ils s'habitueront et supporteront mieux la cadence. Naturellement, tout cela ne devra pas empêcher les personnages de mener leur enquête, notamment quand ils patrouillent le Comté. A ce sujet, nous vous conseillons d'utiliser les chapitres ci-dessous pour étoffer leurs investigations.

Visite Guidée du Château de Dziwnoff

Tôt ou tard, les aventuriers vont s'intéresser à cette vaste demeure. Voici les éléments importants qui ressortent de leurs investigations.

La Souche Calcinée

Cette souche *(9)* est située dans la cour de l'enceinte du château. C'est tout ce qui reste d'un tronc d'arbre mutant, qui a été abattu et dont on a brûlé l'embase pour la cicatriser. Si les aventuriers demandent une explication, on leur répondra que cet arbre maléfique a été détruit le jour de la mort du père de Bruce.

(9) En réalité, les fruits de cet arbre ont permis autrefois aux Chevaliers de Soccodam de donner l'assaut du Pic d'Ashanoon. A ce sujet, consulter le paragraphe «le Dernier Arbre Sigillaire» p.89 de ce livret.

La Bibliothèque

Cette grande salle carrée regroupe plusieurs centaines d'ouvrages rangés sur les rayonnages d'une bibliothèque à deux étages. L'accès à certains ouvrages nécessitera l'utilisation d'échelles de plus de huit mètres. Au premier abord, ce lieu apparaît comme un filon inespéré pour les scientifiques et les érudits. En réalité, il s'avère que beaucoup d'ouvrages sont sans valeur scientifique et seulement 1 % des livres peut être réellement intéressant. Cependant, une excellente connaissance de la bibliothèque est indispensable pour savoir les discerner. Des jets critiques en Intelligence ou sur des sujets tels que : Monde Ancien, Terra Incognita, Million de Sphères, Maîtrise Technologique et quelques secrets technologiques à la discrétion du MJ, peuvent y remédier.

La Chambre du Docteur Simon

Simon loge dans une petite pièce rectangulaire, sous les combles. Elle est sobrement meublée d'un lit, d'une armoire, d'une commode, d'une table et d'une chaise. L'armoire contient ses effets personnels et quelques ouvrages sur sa vie et ses recherches. En fouinant dans la commode, on découvre une lettre non datée, rédigée d'une écriture tremblante.

La Lettre d'Océane

Père, il m'a promis que si tu respectes le contrat, je rentrerai à la maison sans ennuis. Dans le cas contraire, il me tuera. Sauve-moi.

Océane

La Chambrée des Aventuriers

Cette pièce très correcte est une chambre d'ami reconvertie en dortoir. Elle permet d'accueillir des mercenaires avec tout leur équipement. Manifestement, Bruce a paré au plus pressé et n'a pas l'habitude de faire appel à ce type de main-d'oeuvre.

Les Chambrées de Wernenrod et de ses Hommes

Elles sont identiques à celle des aventuriers, bien que plus grandes. Les hommes du sergent Wernenrod sont répartis dans deux chambres. Danar, le loup, dort en permanence aux pieds de son maître.





La Chambre de Bruce

C'est une somptueuse chambre dotée d'un lit à baldaquin et d'un mobilier de style, en merisier. Plusieurs tableaux d'artistes représentent les ancêtres de Bruce avec leurs dates de naissance et de mort. On peut reconnaître le portrait de Bruce. On y trouve également une quantité incroyable de trophées et autres médailles, témoignages de victoires sur des champs de batailles. En fouillant la table de chevet, on trouve en désordre les traductions en langage Commun des fragments 1, 2, 3, 4 et 6.

Le Secret des Catacombes

Les catacombes sont un dédale de tunnels empestant le moisi et situé se à dix mètres en dessous du rez-de-chaussée. On y accède par la cave. Si plusieurs niches sont abandonnées, les autres contiennent des myriades d'objets désuets. Une pièce est condamnée par une imposante porte d'acier rouillé : elle contient la statue d'Hexander et des reliques ayant appartenu à Sargon de Dziwnoff. Bruce n'a pas visité ce capharnaüm depuis plusieurs années.

Les Evénements dans le Comté

Ces différentes séquences sont proposées au MJ pour agrémenter la partie. Il convient de les utiliser en les développant à votre guise et en leur attribuant une importance plus ou moins grande par rapport à l'intrigue principale.

Les Lois de l'Acier

Gagner le respect de Wernenrod et des mercenaires germains n'est pas une expérience facile. Cela nécessite de se conformer à leur mode de vie vulgaire, rythmé par les beuveries et les bagarres. Il faut aussi faire preuve d'une grande résistance physique lors des entraînements quotidiens. Il est possible que les Germains se mettent en tête d'évaluer la trempe des aventuriers au moyen d'une bonne bagarre traditionnelle…

L'Atmosphère

Pendant quelques jours, le MJ a la charge de maintenir une ambiance tendue dans la région. Les habitants du Comté savent pertinemment que leur terre est envahie par des guerriers scandiens, sans en connaître le nombre. En outre, ces derniers sont réputés féroces et insaisissables. Dans ce contexte particulier, le moindre «on dit» a bien souvent un effet boule de neige qui alimente les plus folles rumeurs.

L'Attaque de la Bourgade de Coralys

Quand bon vous semble, le clan de Haagen décide de piller le village de Coralys. Plusieurs dizaines de paysans sont blessés ou tués. Immédiatement réquisitionnés, la section de Wernenrod et les aventuriers sont détachés pour constituer l'escorte d'un groupe de secouristes (dont Simon) jusqu'au bourg sinistré. Sur place, il apparaîtra que l'attaque a été d'une rare violence et les blessés sont nombreux. Un couple de fermiers sera à la recherche d'Ollova, leur fillette de 6 ans qui pendant la bataille s'est enfuie dans le sous-bois et n'est pas réapparue depuis...

Naturellement, les habitants seront sous le choc mais il y a plus grave encore. Les Scandiens ont profané la fontaine aux souhaits de Coralys en dérobant son trésor séculaire. Tous les habitants sont catastrophés et la nouvelle va se répandre rapidement dans le Comté si rien n'est fait. Débordé, Wernenrod chargera les personnages d'enquêter sur ce vol. A vous de voir où cela peut les conduire sachant que ceux qui ont fait le coup sont des guerriers de Haagen ayant déserté ses rangs...

Les Entraînements Quotidiens

Sous les ordres de Wernenrod, ces entraînements sont extrêmement rudes et requièrent endurance, adresse et résistance. Le programme comprend un lever à trois heures du matin avec course, musculation puis équitation et enfin manipulation d'armes (pas forcément celles de prédilection des personnages ; ce qui est une excellente occasion de se rompre à de nouvelles techniques). C'est une manière comme une autre de se découvrir des passions cachées. Aussi, laissez libre cours à votre imagination…

Rumeurs et Commérages…

Le MJ utilise ces rumeurs pour remettre un groupe d'aventuriers perdus sur les rails de l'intrigue ou pour ralentir des aventuriers trop brillants.

L'Ambiance

Les habitants du Comté s'accordent à décrire la région comme modérément calme. Cependant, depuis peu, une horde de Scandiens sanguinaires sème la panique dans les fermes et villages alentours. Plusieurs meurtres et viols ont déjà été recensés. On ignore les raisons de leurs agressions répétées, même si historiquement, la Scandie et la Moscovie ont toujours entretenu des rapports tendus.

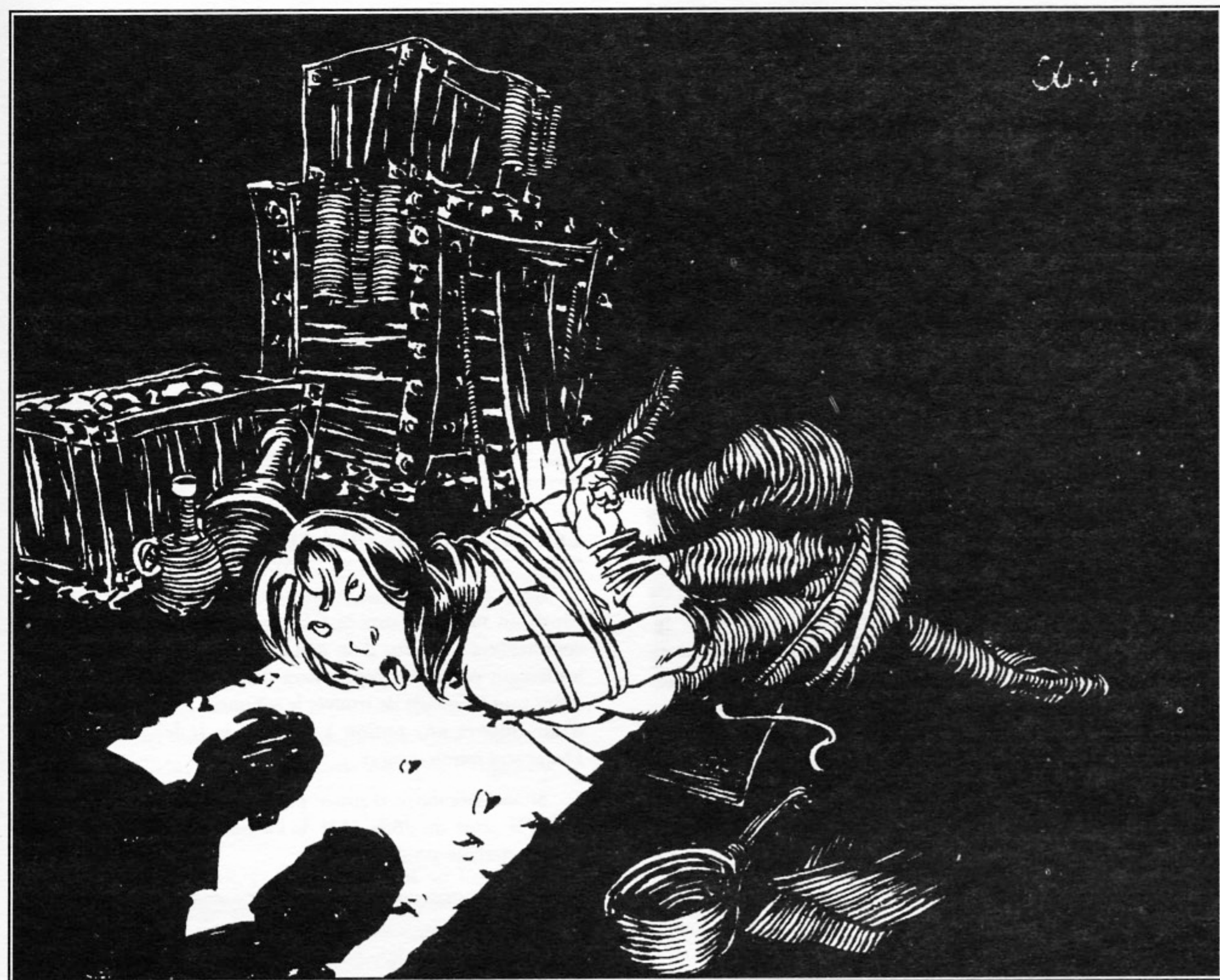
Les Crimes Rituels

Depuis bientôt 20 ans, des crimes ***(10)*** sadiques et inexpliqués sont perpétrés dans le Comté. Les victimes sont retrouvées ligotées et étranglées. Malgré de nombreuses battues, l'assassin est resté introuvable.

Toujours est-il que les citoyens du Comté ont dressé une potence permanente sur la place du bourg de Denkiev en prévision du châtiment de l'auteur de ces crimes odieux.

(10) Ankoniev est responsable de ces crimes. A plusieurs reprises, il a tenté de redonner vie à Hexander en lui sacrifiant d'innocentes victimes. Jusqu'à aujourd'hui, ses tentatives ont toutes échouées…





Les Chevaliers de Soccodam

Quelques «anciens» ont le souvenir d'un aveugle ***(11)*** qui en savait long sur cet ordre damné. Malheureusement, il a été chassé du village après avoir été accusé à tort du meurtre d'un enfant. Toutefois, certains villageois ont une vague idée de la localisation de son ermitage : *«Par là-bas, à une ou deux heures de marche... Mais il est probablement mort aujourd'hui... De toute évidence, le pauvre homme a été injustement accusé du crime puisque même après sa disparition, les meurtres n'ont pas cessé».*

> **(11)** Ce mystérieux personnage se nomme Kioramis. C'est une piste très sérieuse pour les aventuriers puisque ce vieillard connaît une bonne partie des secrets qui régissent le passé de la région de Dziwnoff. Son interaction avec les aventuriers est détaillée dans le paragraphe intitulé «Le Chantre aux Yeux Rubis».

Ankoniev et le Mas du Garde

Personne n'a rien à reprocher à son tenancier comme à cette auberge. Nombreux sont ceux qui entretiennent d'excellents rapports avec «l'irréprochable» Ankoniev et beaucoup voient d'un très mauvais œil les questions déplacées des aventuriers à son sujet.

Hexander le «Maléfique»...

Cette séquence intervient quand les aventuriers en ont suffisamment appris sur l'intrigue principale. Elle a pour objectif de rompre la monotonie de leur séjour et, de surcroît, amorce la suite de l'aventure.

Des aventuriers curieux remarqueront probablement les fréquentes absences de Bruce. L'intérêt du Comte pour la statue d'Onyx va croissant, à tel point qu'il l'a discrètement remontée des catacombes et installée dans la bibliothèque pour que Simon l'expertise. Après quelques jours de réflexion ***(12)*** et sur les



conseils de Simon, Bruce déplacera à nouveau la statue et la dissimulera dans la forêt, dans une ferme abandonnée à proximité d'une clairière où Wernenrod, ses mercenaires et les aventuriers sentraînent quotidiennement...

Il est évident que toutes ces manipulations doivent passer inaperçues des aventuriers.

> **(12)** Dorénavant, Bruce est convaincu que réveiller Hexander est la seule solution pour apprendre la vérité sur le passé de son père Sargon. Il est prêt à payer un lourd tribut pour cela en sacrifiant Wernenrod, ses mercenaires et les aventuriers en les opposant aux Scandiens qui pillent ses terres. Il compte sur la sauvagerie de cet affrontement et sur des pertes humaines suffisantes pour faire coup double en rassasiant l'appétit d'ogre d'Hexander et en éliminant définitivement ses adversaires nordiques.
>
> Une fois son plan prêt, Bruce sacrifiera deux de ses soldats moscoviens en arrangeant leur capture par les Scandiens. Torturés, les hommes finiront par révéler le lieu quotidien d'entraînement des mercenaires.

Trahis ! ! !

Au cours d'un exercice matinal, comme de coutume, les aventuriers, Wernenrod et ses hommes s'enfonceront dans la forêt de Dziwnoff. Après une petite heure de course, ils découvriront deux soldats du peloton de Bruce, immobiles à quelques pas du chemin. En s'approchant, les aventuriers s'apercevront que ces hommes sont morts empalés. Immédiatement, de toutes parts fusent des haches de lancer... Chaque aventurier bénéficiera d'un jet de «Chance» pour éviter d'être atteint par un projectile (dégâts 1d6+1+1d2).

Plusieurs mercenaires de Wernenrod s'effondreront, tués ou grièvement blessés. Surgissant des fourrés à grand renfort de hurlements, une vingtaine de Scandiens se ruera sur le groupe affaibli pour le tailler en pièces. Leur charge désordonnée fera penser à la chasse d'une meute de loups poursuivant sa proie.

Lors de l'affrontement, si la situation devient trop critique, vous pouvez secourir les aventuriers à l'aide d'une section de légionnaires moscoviens. Ces derniers ont suivi la piste des Scandiens et frapperont si cela s'avère nécessaire. Au terme de ce carnage, les rescapés seront transportés au château pour y être soignés par Simon.

Bruce paraîtra indigné par ce qui vient de se produire. Plus de vingt hommes auront perdu la vie dans cette bataille. Toutefois, le bilan est positif puisque les Scandiens ont subi des pertes si lourdes qu'ils ne peuvent les compenser. Chaque rescapé sera remercié pour son dévouement et son courage mais le Comte insistera pour garder tous les mercenaires sous contrat car il craint des représailles.

Dans la soirée, Bruce quittera furtivement le château, se rendra à la ferme isolée, pour y récupérer la statue d'onyx et la replacer sur son socle, dans la bibliothèque. A ce stade, Hexander, rassasié, commencera à sortir de sa léthargie...

Suivant l'avancement de l'enquête des personnages, la situation risque de s'envenimer rapidement. En effet, aussi longtemps qu'Hexander est au château, il va avoir besoin de se nourrir et il n'a pas d'autres proies à dévorer que les résidents.

De son côté, Bruce a désormais de fréquentes conversations avec Hexander. Le Comte essaiera d'en apprendre davantage sur le passé de son père. Par contre, Simon évitera autant que possible la statue d'onyx. Au cours des jours suivants, une succession d'événements étranges va se dérouler. Le premier d'entre eux sera la mort du loup de Wernenrod. La fin du canidé sera suivie de la formation inopinée d'une colonie de corbeaux. Pour finir, certains aventuriers et plusieurs mercenaires feront l'objet de cauchemars rémanents.

Les Hurlements du Loup

Cette mort constitue le premier indice pour les aventuriers. Ainsi, un matin, Danar le fidèle compagnon de Wernenrod, commencera à souffrir d'un mal inconnu. La nuit suivante, son hurlement plaintif se répercutera dans tous les couloirs empêchant tout le monde de trouver le sommeil. Simon décidera alors d'administrer une potion à l'animal et le lendemain matin, Danar sera retrouvé mort.

Simon sera navré, d'autant plus qu'il sera incapable de déterminer la cause du décès ***(13)*** de l'animal qui de toute évidence était en parfaite santé.

> **(13)** Danar est la première victime d'Hexander à qui il a servi de repas.

La Malédiction des Corbeaux

L'arrivée inopinée d'une colonie de corbeaux constitue un autre indice. Dès l'instant où Hexander sort de sa léthargie, ce rassemblement va continuer à grossir inlassablement. La colonie finira par compter plusieurs centaines de volatiles. Véritable nuée noire, les croassements lugubres et discordants parasiteront l'atmosphère du château. Malgré toutes les tentatives, il sera impossible de les chasser ou de les détruire. Tel un fléau, ils vont réveiller la mémoire des habitants du Comté en faisant resurgir le passé du Comte Sargon.

Ainsi, plusieurs fermiers soutiendront que Bruce est sur les traces de son père et qu'il aurait pactisé avec des forces maléfiques. Le fragment 11 extrait du «Recueil Sacré de Soccodam» met l'accent sur ce point.

Bien évidemment, ce sont les émanations de la statue d'onyx qui attirent ces volatiles et ceux-ci suivront systématiquement tous ses déplacements.

Cauchemars ou Pressentiments

Ces cauchemars interviennent dès l'instant où les aventuriers se trouvent dans un périmètre de 100 mètres autour de la statue, une fois Hexander réveillé. Ils constituent un indice supplémentaire et leur mise en scène est d'une importance capitale. Ainsi, pendant leur sommeil, les aventuriers ressentiront des sensations d'étouffement et des sentiments d'oppression. Il s'agit d'alarmes qu'émet leur subconscient pour signaler un malaise au sein de leur organisme. L'interprétation des rêves détaillés ci-après permet d'établir un point commun ; ils menacent tous la vie de leur victime. Pour la première fois, les aventuriers seront confrontés aux effets de «l'aura glaciale» d'Hexander. Chaque rêve correspond à un repas du sorcier au cours duquel il vampirise l'âme de sa victime et prélève 1 point de Pouvoir. Chaque MJ pourra enrichir de ses idées la liste des cauchemars suivante.

Les Araignées

L'aventurier fait le rêve récurrent qu'il est constitué de l'amalgame de milliers d'araignées microscopiques qui progressivement se séparent en dissolvant inexorablement son corps... L'aventurier se réveille alors en hurlant.

Le Condor

Un aventurier rêve qu'il est un immense condor. Subitement atteint par une flèche, il est entraîné dans une chute vertigineuse...

Glacé d'Effroi...

Pendant son sommeil, l'aventurier ressent un froid intense. Ses membres se tétanisent, comme si toute leur vitalité les abandonnait progressivement. Même après son réveil, l'aventurier victime de ce cauchemar aura toujours la sensation d'être engourdi...

Le Vaisseau Fantôme

La victime de ce cauchemar est sur un navire abandonné par son équipage, perdu dans une brume opaque. Le bateau, livré à lui-même, se dirige seul dans le brouillard si bien qu'on dirait qu'il flotte dans les airs. Alors que l'aventurier explore le bateau, passant de pièce en pièce, il découvre une personne crucifiée au grand mat et dont on ne distingue pas le visage baissé. Il s'approche alors du malheureux et d'une main, soulève délicatement la tête inerte pour découvrir avec horreur qu'il s'agit de son propre visage.

Enterré Vivant...

Le personnage est réveillé par un requiem musical macabre. Il se trouve dans un lieu confiné et très sombre. Alors qu'il tâte les parois pour trouver une issue, quelqu'un retire le couvercle. Le personnage se redresse et s'aperçoit avec effroi qu'il est dans un cercueil, cerné par de nombreux squelettes célébrant son enterrement. Peu à peu, ceux-ci le contraignent à se recoucher, referment le couvercle et commencent à le clouer...

Considérations Tactiques

Au fur et à mesure que le POU d'un personnage diminue, celui-ci perd le moral, se sentant affaibli et rejeté. Une fois le POU réduit de moitié, il attente systématiquement à ses jours d'une manière qu'il vous appartient de définir. Dans l'hypothèse où le POU est réduit à 0, le personnage succombe.

Les aventuriers disposent de peu d'informations pour comprendre ce qui se trame. Ils s'affaiblissent tout simplement, comme s'ils étaient victimes d'un mal récurrent. Il faut préciser qu'Hexander n'a pas de cible privilégiée. Il frappe au hasard dans son garde manger, prenant soin d'épargner Bruce et Simon. De son côté, le MJ a le devoir de garder secret les points de POU drainés par Hexander jusqu'au dénouement de l'aventure.

L'Ame d'une Bibliothèque

Plusieurs possibilités s'offrent aux aventuriers pour qu'ils découvrent ce qui se cache dans la bibliothèque du château. L'entrée de celle-ci est interdite et verrouillée de jour comme de nuit, Bruce et Simon détenant chacun une clef. L'une des solutions consiste à passer de balcon en balcon jusqu'à atteindre celui correspondant à la bibliothèque.

On peut également crocheter la porte, ce qui nécessite de posséder de solides compétences en Artisanat (Serrurerie) ou en Crocheter. Enfin, il est possible de voler la clef à Bruce ou à Simon.

Suivant l'heure à laquelle les aventuriers exécutent ce projet, ils peuvent trouver Simon (30 % des cas) ou Bruce (15 % des cas) ainsi que la statue d'onyx dans la pièce.

Il y a alors deux cas de figure :

1) Les aventuriers interviennent avant l'embuscade des Scandiens (consultez le paragraphe Hexander le Maléfique, p. 85 de ce livret), auquel cas Hexander est toujours plongé dans son sommeil et totalement inoffensif. En revanche, les personnages-joueurs découvriront l'impressionnante statue d'onyx et plusieurs brouillons inachevés, traductions des fragments du «Recueil Sacré de Soccodam» en possession de Simon...

2) Les aventuriers violent la bibliothèque après l'embuscade des pillards et Hexander est alors en pleine possession de ses facultés. Quand les aventuriers pénètreront dans la bibliothèque, ils seront immédiatement saisis par un charme magnétique et sont victimes de «l'aura glaciale» d'Hexander. En cas d'échec, l'aventurier tombe sous le charme de la statue et boit aveuglement ses paroles. En revanche, un jet réussi permet de conserver tout son esprit critique.

Ainsi, quelques instants après l'intrusion des personnages, une voix douce et mélodieuse s'élèvera de nulle part : *«Messieurs, qu'est ce qui me vaut l'honneur d'une si agréable visite».*

Suite à la réponse des aventuriers : *«Je me nomme Hexander et je suis un esprit du Multivers capable de réaliser vos souhaits les plus fous. Pour l'instant, je suis au service de Bruce qui me garde jalousement ici et je dois lui accorder ses trois vœux. Après cela, il me faudra trouver de nouveaux maîtres. Pourquoi pas vous ?... Ah ! Ma conscience est appelée ailleurs dans le Multivers... Je vous quitte **(14)**.»*

La voix mourra et le magnétisme exercé par la statue cessera.

> **(14)** Ici, Hexander fait preuve d'une grande habileté et cherche à gagner du temps. Il a conscience qu'une erreur de sa part pourrait conduire à la destruction de son réceptacle sans qu'il puisse s'y opposer. Aussi choisira-t-il d'attiser la cupidité et la soif de pouvoir des aventuriers pour assurer sa survie. Suivant le cas, Hexander peut faire part de cette visite à Bruce. Celui-ci réagira violemment et chassera les aventuriers. Si les aventuriers se sont montrés naïfs, Hexander verra en eux des vassaux qui vont servir ses projets futurs.

Le Chantre aux Yeux Rubis

Cette séquence fait suite aux questions que les personnages posent aux habitants du Comté au sujet des Chevaliers de Soccodam. C'est à ce moment qu'ils apprendront l'existence d'un chantre errant réputé pour en savoir long sur cet ordre, Kioramis.

Evidemment, le passé de ce sexagénaire est lié au destin des Chevaliers de Soccodam. En effet, il fut un serviteur de ce brillant ordre. Cet homme se terre dans une hutte, à 6 kilomètres du bourg de Coralys. La route qui conduit à sa tanière suit un chemin sinueux et chaotique qui longe une corniche étroite et abrupte. Après ce périple, on arrive à une vaste prairie recouverte d'arbres fruitiers, de cultures de maïs, blé et orge qui dégagent de subtiles senteurs. Plus loin, sur un surplomb rocheux se trouve une hutte de paille et de boue dont l'ouverture sombre est condamnée par une peau de cuir tannée. Cette habitation donne sur une sorte de plate-forme suspendue en forme de balcon. Quelques bûches à demi consumées traînent dans un coin...

Le vieil homme se manifestera quelques instants après l'arrivée des aventuriers. Il sortira de sa grotte, vêtu dun manteau de laine rapiécé, vert et or. Son âge avancé n'a en rien entamé sa robustesse et ses fins cheveux gris tombent en cascade sur des épaules encore puissantes. Sans qu'il soit possible de savoir si ses yeux sont couleur rubis à cause d'une mutation, l'homme ne paraît absolument pas aveugle, contrairement aux affirmations des paysans (voir le paragraphe intitulé «Rumeurs et Commérages» p. 84 de ce scénario).

Il descendra de son perchoir, armé d'un long bâton qu'il secoue frénétiquement pour chasser les intrus. Si sa gestuelle se révèle inefficace, il adoptera une position méfiante et se contentera de les laisser parler sans jamais répondre à leurs questions. A la longue, il peut paraître dément ou donner l'impression de ne pas comprendre la langue commune. Si les aventuriers font preuve de patience et après qu'ils aient essuyé maints échecs, Kioramis finira par dire : «Vous aurez les réponses à vos questions quand vous pourrez me rapporter l'animal ***(15)*** qui peut donner une partie de son corps sans verser une seule goutte de sang».

> **(15)** Afin de résoudre cette énigme, il faut s'emparer d'un lézard ou assimilé. En effet, au moindre choc, sa queue se détache sans lui occasionner de dommage ou lui faire couler la plus petite goutte de sang. C'est un leurre naturel qui permet à ce reptile d'échapper à ses prédateurs. Si vos Pjs ignorent ce détail, demandez au joueur possédant le score le plus élevé en Monde Naturel d'effectuer un jet.

Une fois l'animal rapporté, Kioramis se montrera plus conciliant. Il se servira avec dextérité d'un couteau pour enlever la peau squameuse du lézard et goûte avec plaisir ses chairs crues. Il semble gravement malade. Il expliquera alors en ponctuant ses propos d'une toux forte et rocailleuse : *«Les Chevaliers de Soccodam ont autrefois été trahis par un des leurs qui portait le surnom de Caramon **(16)**. Ce félon, jeune et ambitieux, a conspiré contre les nôtres pour le compte de l'église du Sincère Repentir. Les conséquences de ses actes ont conduit à notre extermination, il y a plus d'un quart de siècle. Je dois ma survie au fait que j'avais alors accédé au titre de Gardien du Pic d'Ashanoon, un monument extraordinaire que nous avions arraché de haute lutte à une secte de fanatiques adorateurs, suite à la capture d'un des nôtres ; le Chevalier Kortex Fenrocher...*

Mon nom de chevalerie est Kioramis. Après que notre ordre ait été décimé, j'ai déserté le Pic et me suis caché ici pendant de longues années, à l'abri de la folie des hommes. Plus tard, je suis entré en contact avec les habitants du coin, poussé par un impérieux besoin de nouvelles du monde. Je me rendais alors régulièrement dans les villages alentours pour raconter des aventures romancées aux enfants et demander l'aumône. Je cachais mes yeux rubis sous un bandeau me faisant passer pour un aveugle et évitant qu'on puisse m'identifier comme un Chevalier du défunt ordre de Soccodam. Le temps passant, l'existence de l'ordre devint une légende qui s'estompa peu à peu. Aujourd'hui, peu se souviennent des Chevaliers de Soccodam et parmi ceux-ci, beaucoup leur attribuent injustement des comportements diaboliques».

> **(16)** Kioramis n'a pas souvenance du véritable nom de Caramon. De plus, le vieil homme a la fâcheuse tendance de romancer ses explications. Il incombe donc aux personnages de faire la part des choses dans ses révélations.



Pour la Petite Histoire...

Dans le Comté, personne ne se soucie plus du devenir de Kioramis. Autrefois, il venait régulièrement raconter ses histoires, récits et autres légendes aux villages et aux bourgs du Comté, faisant l'admiration des petits et des grands. Pour lui le temps s'écoulait paisiblement. Un jour pourtant, l'aveugle fut accusé du meurtre d'un petit garçon : Ankoniev en est le véritable auteur. Injustement banni, il est alors retourné dans sa hutte austère. Depuis cette époque lointaine, il ne s'est plus jamais manifesté, rompant tout contact avec la civilisation ingrate et vivant désormais exclusivement de cueillette et de braconnage.

Dans sa hutte, Kioramis conserve et continue d'entretenir son armure de Chevalier de Soccodam. Cette pièce magnifique ressemble comme une jumelle à celle que les aventuriers ont découvert dans le grenier d'Ankoniev... Si on l'interroge à ce sujet, Kioramis précisera qu'aucun Chevalier de Soccodam ne se séparerait de son armure. Elle a une valeur sentimentale et mystique bien trop importante pour être reniée.

Si les aventuriers manifestent la volonté d'en apprendre davantage sur le Pic d'Ashanoon, les Chevaliers de Soccodam, les adorateurs d'Ashanoon, Kioramis, pris d'émotion, leur racontera «La Croisade du Pic d'Ashanoon» : *«C'est ainsi que je me souviens de notre croisade sainte et des moments forts partagés avec mes compagnons d'armes, à l'époque de notre grandeur. En ce temps-là, notre groupe de Chevaliers s'était dressé contre la tyrannie d'une puissante communauté de sorciers diaboliques : les adorateurs d'Ashanoon. Ce conflit oublié aurait pu alimenter bon nombre de romans et de contes pour enfants. Toujours est-il que l'ordre de Soccodam n'est pas une légende et qu'il existe encore de nombreuses preuves incontestables de son existence. Par temps de pluie, on prétend que le cliquètement de l'acier résonne encore à travers monts et vallées. Leur ardeur au combat et leur puissance sont devenues légendaires et chacun de nous pouvait être fier d'appartenir à cette puissante caste. Enfin, les batailles héroïques menées par mes frères guerriers étaient dignes d'admiration, autant que notre adhésion aux valeurs cultivées par l'ancien code de la chevalerie. Nous avions été contraints à l'époque de lancer une mission punitive à l'encontre d'une citadelle imprenable, un pic mystérieux où vivaient une centaine de fanatiques qui vouaient un culte à un demi-dieu : Hexander. Après cet assaut victorieux, mais fort coûteux en vies humaines, Sargon me demanda de devenir le Gardien du Pic. C'est à cette époque que mes yeux, saturés par l'utilisation des lentilles foliaires, se teintèrent en rouge. Fréquemment, mes compagnons venaient me visiter dans mon refuge, me donnant des nouvelles du monde, et ceci jusqu'au moment du drame qui vit la fin de l'ordre de Soccodam. Je fus miraculeusement épargné, de par mon isolement et le fait que le Pic était inexpugnable. Après, vous connaissez la suite de mon histoire».*

Dernier détail, Kioramis a fort bien connu Kortex Fenrocher qu'il décrit ainsi : *«C'était un homme exceptionnel qui attirait la sympathie de tous. A bien y réfléchir, je ne lui ai jamais connu d'ennemi. Il y a 25 ans, il est parti avec un groupe des nôtres pour explorer le Pic d'Ashanoon. Il fut le seul à atteindre l'objectif et à être capturé par les sorciers qui vivaient dans ce lieu maudit. Pour laver cet affront et venger la mort de nos compagnons, Sargon de Dziwnoff décida de lancer l'offensive du Pic et à cette fin, fit créer deux «arbres sigillaires»* **(17)**. *Les feuilles de ces arbres, les lentilles foliaires, nous permettaient de résister à la lumière intense dégagée par le lac Opale et de conserver intacte nos capacités visuelles. Ce sont ces feuilles qui nous permirent alors d'anéantir les adorateurs d'Ashanoon.*

(17) Les arbres sigillaires sont des végétaux mutants qui poussent exclusivement dans de la terre argileuse. Ils sont munis de longues branches feuillues qui tombent jusqu'au sol, à la manière des saules pleureurs. Leur épais feuillage a la particularité de sécréter un liquide qui s'écoule lentement, tel un flot de larmes continu, et s'accumule en flaques dans le creux des racines. Sargon de Dziwnoff ordonna la création de deux spécimens, suite à l'échec de la mission de Fenrocher et après avoir constaté les dangers encourus par ses Chevaliers au contact du lac Opale. Les feuilles de l'arbre sont de fines membranes rouges appelées lentilles foliaires. Appliquées sur les yeux d'un humain, elles forment un écran filtrant les sources de lumière aveuglante et autorisent même la contemplation de l'astre solaire. De son côté, la sève est utilisée pour appliquer les lentilles sur l'oeil et le protéger des irritations. Les lentilles peuvent se conserver pendant 2D10 jours si elles sont immergées dans leur sève.

Le Dernier Arbre Sigillaire

Les arbres sigillaires ont été créés sur la requête de Sargon de Dziwnoff qui en détenait un spécimen, planté dans la cour de son château. Suite à la trahison d'Ankoniev, cet arbre fut coupé et brûlé par la vindicte de l'église du Sincère Repentir afin de «purifier» le Comté. Seule une souche dans la cour du château témoigne encore de son existence. A cette époque, Kioramis, gardien du Pic d'Ashanoon, avait la charge de préserver une jeune pousse d'arbre sigillaire. Jusqu'à présent, le vieil homme s'est acquitté de sa mission sans faillir. Cependant, malgré son dévouement et son acharnement, l'arbre sigillaire est en train de mourir. Kioramis l'a planté dans la plaine qui entoure sa retraite, dissimulé au milieu d'autres arbres fruitiers. Comme le dit Kioramis : *«La particularité des arbres sigillaires est qu'ils sont dotés d'un feuillage clairsemé constitué de feuilles irisées en forme de lentilles. Une feuille trempée dans la sève et correctement appliquée sur l'iris, sert d'écran protecteur parfaitement efficace contre les éblouissements et les attaques rétiniennes. Autrefois nous avons utilisé ce procédé pour traverser le lac Opale et donner l'assaut du Pic d'Ashanoon en toute sécurité.»*





Si les aventuriers manifestent le désir de se rendre au Pic d'Ashanoon, le vieil homme leur expliquera : *«Il est impératif que vous préleviez des feuilles sur l'arbre sigillaire. Elles seules peuvent vous immuniser contre les rayonnements nocifs du lac Opale et empêcher que vous deveniez aveugles. Pour trouver cet arbre, il vous suffit de parcourir la plaine et de vous fier à votre instinct. Autant que je me souvienne, l'arbre sigillaire est aussi malade que moi. Peut-être est-il déjà mort».*

Quand les aventuriers découvriront l'arbre, il leur semblera effectivement très mal en point. Seules quelques dizaines de feuilles rescapées se balancent encore au gré d'une légère brise. Elles laissent suinter un liquide qui s'accumule en une flaque saumâtre formant une fine auréole autour de sa souche noueuse. A leur retour à la grotte, Kioramis leur demandera de lui montrer les échantillons de feuilles. Il informera alors les aventuriers : *«Ce sont bien ces feuilles là. Pour quelles soient efficaces, il est nécessaire de les appliquer sur votre iris après les avoir trempées dans la sève de l'arbre sigillaire. Sachez toutefois que ces lentilles foliaires doivent être retirées fréquemment de vos yeux, toutes les 5 heures environ, sous peine de teinter définitivement votre iris en rouge.»*

Il appuiera ses propos en pointant du doigt ses yeux écarlates : *«Autant que je me souvienne, rejoindre le Pic exige une bonne demi-journée de canotage à travers le lac Opale. A vous de vous organiser pour le mieux. Dautre part, sachez qu'une communauté de monstres humanoïdes vit aux abords du lac. J'entretenais autrefois de très bons rapports avec eux, principalement grâce au fait que nous les avions délivrés de la tyrannie d'Hexander. Toutefois, prenez garde car ils n'ont pas toujours été très coopératifs dans le passé. A très bientôt Chevaliers».*

Des Chevaliers aux Yeux Rubis

Comme le conseille Kioramis, il faut éviter de conserver les lentilles foliaires plus de 5 heures d'affilée sur l'oeil, sous peine de subir une mutation irrémédiable. Dans ce cas, la pupille de la victime reste inchangée mais son iris se teinte d'un magnifique rouge carmin (APP +1). En terme de jeu, ce type de mutation immunise le porteur contre les éblouissements de tous types. L'inconvénient est que l'aventurier victime d'une telle modification est immédiatement assimilé à un mutant.

Si les personnages insistent pour que Kioramis les accompagne dans leur périple, il refusera catégoriquement tous leurs arguments, arguant qu'il a tiré un trait définitif sur son passé de Chevalier et qu'il est de toute façon trop vieux. Il sait d'ailleurs qu'il mourra bientôt et veut jouir de ses derniers instants dans la solitude.

Le Recueil Sacré de Soccodam et ses Fragments de Vérité

Ce dernier indice peut fournir des éléments de réponses aux aventuriers. A noter que seuls Kioramis, Simon, Ankoniev et Bruce connaissent l'existence du «Recueil Sacré de Soccodam». Il s'agit d'un très vieil ouvrage de cuir rectangulaire aux pages jaunies. C'est lui qui servait de décoration au Mas du Garde au début de l'aventure. Il est entièrement manuscrit et en latin, avec des écritures différentes selon les auteurs.

Jadis, les Chevaliers de Soccodam y consignaient les événements importants qui avaient marqué leur époque. De nombreuses informations datent des temps lointains où les Chevaliers avaient main mise sur le pouvoir militaire en Germanie. Certaines pages sont quasiment effacées et indéchiffrables, d'autres ont été arrachées et probablement détruites. Certains chapitres abordent les comportements héroïques de valeureux Chevaliers. S'y trouve aussi transcrite une partie de l'histoire des grands maîtres de Soccodam. A la chute de cet ordre, Ankoniev s'est approprié le «Recueil» et a dissimulé cette preuve capitale qui seule pouvait innocenter les Chevaliers voués au bûcher. Dans sa version intégrale, le «Recueil Sacré de Soccodam» peut répondre aux attentes de Bruce et réhabiliter la mémoire souillée de son père.

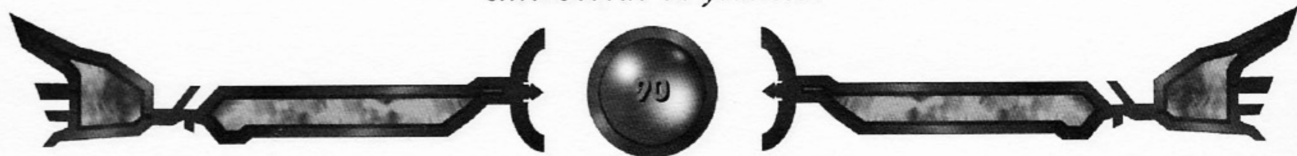
Cependant, la relique dérobée par Wernenrod au début de l'aventure ne représente qu'une partie du «Recueil Sacré». Ankoniev a supprimé plusieurs pages contenant les fragments d'écriture susceptibles de faire avorter son projet. En agissant ainsi, puis en contraignant Simon à travailler pour son compte, il a la certitude de contrôler parfaitement la situation. Evidemment, lors de son étude, le docteur Simon s'est aperçu qu'il manquait plusieurs pages du livre. Tenu au silence, il n'a rien signalé à Bruce.

Les aventuriers peuvent prendre connaissance de l'existence du «Recueil Sacré» au cours de leurs investigations. Outre l'abondance de mises en garde et un bref essai sur le manichéisme, voici ci-contre les extraits traduits des fragments subtilisés. A noter que les fragments 5, 7, 8, 9, 10, 11, 12 sont toujours en possession d'Ankoniev et dissimulés dans le tiroir de la commode de sa chambre.

Crime et Châtiment

Tôt ou tard, les aventuriers vont finir par découvrir la machination d'Ankoniev et comprendre la teneur du danger qui menace les personnes gravitant autour de l'idole d'Hexander. Le neveu de Myrianne aura alors la possibilité de venger la mémoire de son oncle Kortex en détruisant l'idole maléfique.

Il existe plusieurs possibilités pour parvenir à cette conclusion. La première consiste à dénoncer la trahison d'Ankoniev. Dans ce cas, même si les personnages ont réuni suffisamment d'indices pour prouver cette affirmation, ils ne retrouveront pas le tavernier ***(18)***.



Extraits Traduits des Fragments

Traduction du Premier Fragment (Simon)

Les anciens racontent que jadis, une formidable pluie de feu s'abattit sur ce monde, dévastant des civilisations entières et mettant à mal l'humanité. Face à cet échec, terrassés et honteux, les hommes s'enfermèrent dans un quasi mysticisme...

Traduction du Deuxième Fragment (Simon)

Les fondements de notre ordre prennent leurs racines dans les temps reculés où la civilisation fut brisée et les peuples décimés par la guerre, la faim et la maladie. Dans les années qui suivirent le grand cataclysme, époque que les hommes connaissent sous le nom du Tragique Millénaire, la science déversa ses fruits pourris çà et là à la surface de notre monde... Ce ne sont plus aujourdhui que des débris de...

Traduction du Troisième Fragment (Simon)

Notre vieille caste existe depuis bientôt sept siècles. Aujourd'hui, le monde est si différent de son reflet d'hier. Souvent, nous doutons de la véritable valeur de notre existence et de l'incidence positive de nos actions correctrices sur ce monde barbare et dégénéré. Heureusement, l'espoir reste un des fils conducteurs de notre démarche...

Traduction du Quatrième Fragment (Simon)

Dans ce monde déchiré qui a connu le règne végétal et le règne animal, puis celui des machines, nous craignons que le temps de l'homme touche à sa fin. Tout autour, les signes...

Traduction du Cinquième Fragment (Ankoniev)

Moi Caramon, dernier Chevalier de Soccodam consigne dans ces pages que le Comte Sargon de Dziwnoff, dernier maître de l'ordre de Soccodam, a péri sous mes yeux. Son corps s'est consumé sur le bûcher dans un brasier ardent après que les Chevaliers Inquisiteurs l'aient jugé coupable d'actes de sorcellerie et de pacte avec le Malin.

Traduction du Sixième Fragment (Simon)

N'oubliez jamais, Chevaliers, que les combats que nous menons correspondent toujours à une identité qu'on veut nous prendre, aux terres et privilèges dont on veut nous dépouiller.

Traduction du Septième Fragment (Ankoniev)

Où se situe la vérité, nul ne le sait. Certains prétendent que le grand prêtre des adorateurs d'Ashanoon avait modifié le liquide qui entoure son antre pour rendre son repère inviolable. D'autres disent que cette masse liquide existait bien avant le Tragique Millénaire, qu'elle avait été conçue pour se comporter comme un gigantesque poumon chargé de nettoyer l'air souillé par les erreurs de nos aïeuls. Toujours est-il que ce liquide a l'étrange propriété de réfracter la lumière comme nul autre. Cela a transformé cette contrée en tombeau pour beaucoup de téméraires aventuriers qui ont péri dépuisement et se sont noyés dans la substance diabolique après être devenus aveugles. Notre bien aimé frère, Kortex Fenrocher l'a payé de...

Traduction du Huitième Fragment (Ankoniev)

Notre frère Kortex Fenrocher était adoré de tous, si bien qu'il usait rarement de ses armes. Il était doté d'un magnétisme incomparable qui rendait sa personnalité particulièrement attachante...

Traduction du Neuvième Fragment (Ankoniev)

Il faudra bien que la vérité éclate un jour. D'ici une semaine le Comte Sargon va nous ordonner de déposer les armes devant le Mas du Garde pour nous livrer sans combattre à la justice des Chevaliers Inquisiteurs. Sargon a confiance en son église, moi pas. Il serait dramatique que les trésors que nous avons conquis et protégés soient perdus.

Traduction du Dixième Fragment (Ankoniev)

Avant leur exécution, certains prêtres d'Ashanoon nous ont avoué que le secret d'Hexander provenait de la sorcellerie d'une cité de l'Orient nommée Soryandum. Ils prétendirent aussi qu'Hexander ne pouvait se nourrir que par le sang et les âmes de ses victimes et qu'il utilisait fréquemment ses proches comme réserves de nourriture, afin de satisfaire son insatiable appétit. De tels propos sont sans nul doute dictés par la folie qui a rongé les esprits de ces odieux démons.

Traduction du Onzième Fragment (Ankoniev)

Ces maudits corbeaux nous suivent désormais comme une malédiction. C'est une véritable calamité. Ils sont partout et il est impossible de s'en débarrasser. Plus nous en tuons et plus leur nombre croit. C'est le premier combat que notre ordre mène en ayant la totale certitude de ne pouvoir le remporter. Le plus dramatique est que paysans et fermiers nous accusent d'utiliser la sorcellerie. Ils nous fuient désormais comme la peste et nous calomnient au-delà des frontières du Comté. Comment venir à bout de ce mal intangible que sont les mots ?

Traduction du Douzième Fragment (Ankoniev)

Les prêtres d'Ashanoon sont tous aveugles et on raconte qu'ils font l'offrande de leurs yeux à leur déité cruelle. Tel est le destin de ceux et celles qui désirent rejoindre les rangs d'Ashanoon et nul ne peut se soustraire à cette loi immuable...



(18) Ankoniev a compris que la roue tourne. Suivant le cas, il pourra mettre le feu au Mas du Garde, faisant disparaître les preuves de sa vilenie. De toute façon, à ce stade, il tuera Océane, revêtira son armure de Chevalier de Soccodam et rejoindra une vingtaine de paysans fanatiques à la cause d'Hexander. Ensemble, ils rejoindront les ruines de Dziwnoff pour y retrouver leur divinité.

Les aventuriers peuvent aussi délivrer Océane, vivante mais affaiblie, et récupérer tant les originaux que les traductions des fragments manquants. Ceux-ci se trouvent dans la chambre d'Ankoniev et corroborent leurs soupçons. De son côté, Bruce a déjà sacrifié beaucoup de vies et d'honneur à la réalisation de son projet. Même s'il a mauvaise conscience, il ne pourra plus reculer et mettra le cap sur le Pic d'Ashanoon avec Wernenrod, cinq de ses mercenaires germains et Hexander. Quels que soient les efforts des aventuriers, ils arriveront trop tard pour empêcher le départ de cette expédition, qui a une demi-journée d'avance et dont personne ne connaît la destination. En revanche, en sauvant Océane, les aventuriers pourront gagner la reconnaissance de Simon qui pense savoir où se dirige le Comte : *«J'ai bien peur que cet impétueux Comte Bruce se soit mis en tête d'explorer le sinistre Pic d'Ashanoon»*. Une fois certain que sa fille rétablira, le docteur Simon manifestera le désir d'accompagner les Pjs jusqu'au Pic d'Ashanoon. Simon pourra au besoin compléter le puzzle des aventuriers en donnant les informations et les traductions manquantes.

Si Océane a succombé à ses mauvais traitements, Simon accompagnera les aventuriers dans un but de vengeance : participer à la destruction d'Hexander. Dans tous les cas, son expertise scientifique sera précieuse. Mais il est certain qu'il deviendra moins loquace s'il doit pleurer la perte de son enfant chérie.

Pour assurer leur succès dans leur entreprise future, les aventuriers sont supposés avoir réuni le plus grand nombre de fragments et s'être équipés de lentilles foliaires. Ils peuvent dès lors, ressusciter le souvenir des Chevaliers de Soccodam.

Les Ruines de la Cité de Dziwnoff

Ces ruines se situent à un jour de cheval au nord du Château de Dziwnoff, sur une portion de terre désolée des côtes de la Baltik. La piste de l'expédition de Bruce est fraîche et jonchée de cadavres de corbeaux criblés d'impacts de flèches. Ces volatiles suivent la statue et payent un lourd tribut aux mercenaires germains excédés par leurs croassements lugubres. Après une journée de voyage, les aventuriers et Simon atteindront enfin les ruines de Dziwnoff. Simon s'écrira : *«Si ma mémoire est bonne, ce sont des ruines très anciennes qui s'étendent sur plusieurs kilomètres»*.

Les ruines sont constituées d'un amas de bâtiments effondrés, rongés par une végétation maladive. La cité entière est gagnée par les marais. Cette région lugubre inspire la peur et Simon assurera : *«Rares sont ceux qui osent s'aventurer ici. Vous conviendrez que la région n'a rien d'accueillant»*. Une fois dans les ruines, il est pratiquement impossible de chevaucher sans risquer de blesser sa monture. Tout autour, des marécages boueux se sont établis et il faudra mettre pied à terre. Alors qu'ils progresseront avec difficulté, un aventurier fera la découverte d'une pièce d'armure cabossée qui semblera appartenir à l'un des mercenaires ***(19)*** de Wernenrod…

(19) Quelques heures plus tôt, l'expédition de Bruce a été victime d'une embuscade tendue par des déviants vivant dans le marais des ruines, les Rorques…

Les Rorques des Marais

Quelques instants plus tard, les têtes hideuses et difformes de petites créatures surgissent des flaques boueuses alentours pour dévisager les nouveaux venus de leurs grands yeux globuleux. Ces petits monstres donneront l'impression rassurante d'être inoffensifs et sembleront rebrousser chemin tout en s'immergeant lentement dans les flaques boueuses. Puis, contre toute attente, une fantastique contraction musculaire les propulsera d'un bond incroyable vers les aventuriers surpris. Les rorques attaquent par vagues pour augmenter leur chance de toucher la cible. Au cours du même round, 1d4 rorques se jettent simultanément sur un aventurier. Lors de l'attaque le rorque fuse violemment sur sa cible et se roule en boule dans le mouvement. Pour ce faire, il utilise sa colonne vertébrale hérissée d'épieux aiguisés comme des pals. Les rorques poursuivent leurs attaques jusqu'à la victoire, ou s'enfuient s'ils se sentent surclassés. Sans bouclier, les aventuriers n'ont que peu de chance, car ils ne peuvent pas parer ces attaques avec leurs armes. S'ils ont des armures, pensez à vérifier que leur score d'Esquive n'est pas affecté (consulter HNE p. 118 concernant les armures).

Les Rorques des Marais

FOR 09 **CON 07** **TAI 04** **INT 07** **POU 08** **DEX 18**

Points de Vie : 6

Armure : 2 points de cuirasse osseuse

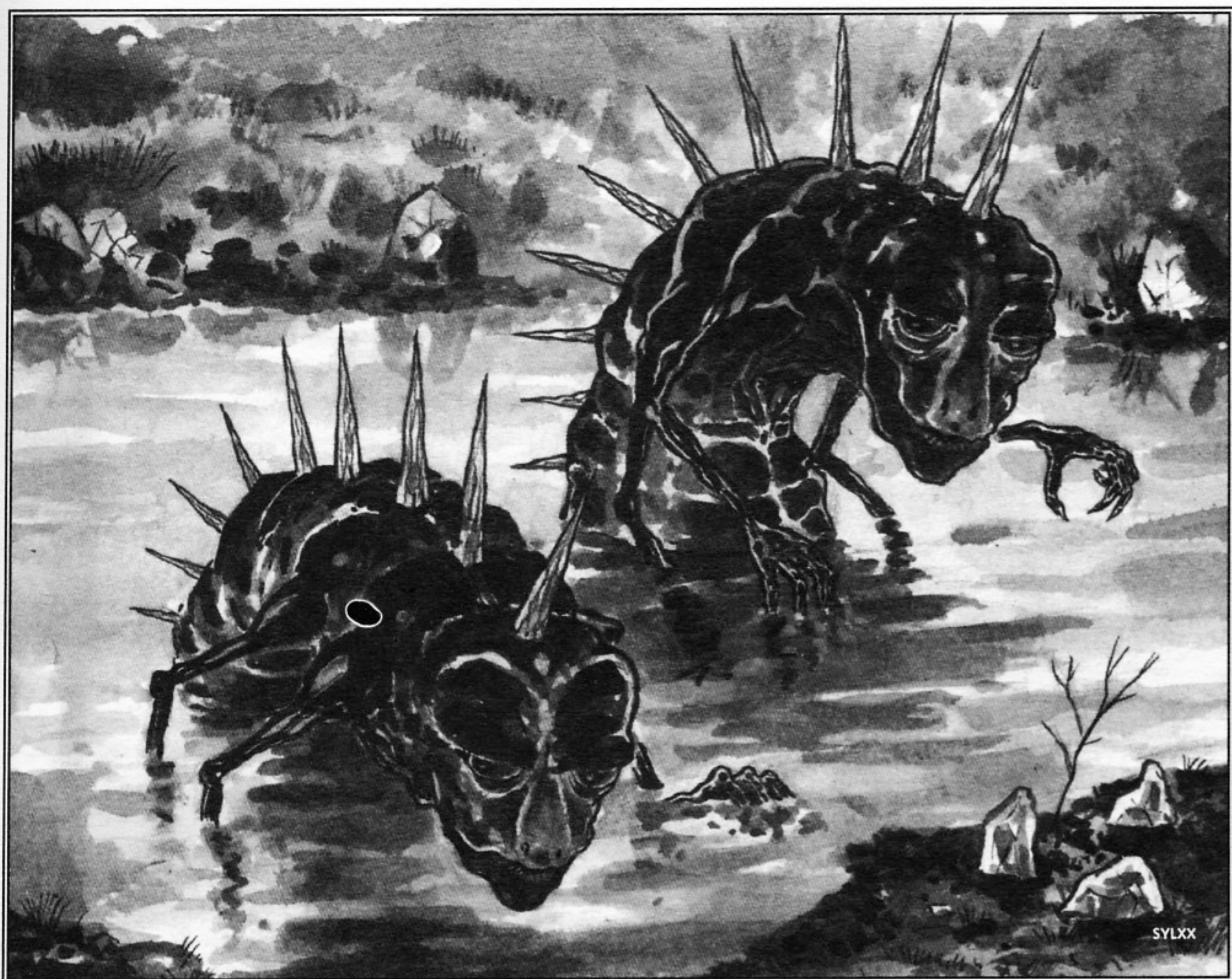
Modificateur aux Dégâts : n/a

Armes : *Epieux Osseux* 45 % 1d6+2.

Compétences : Esquive 52 %; Déplacement Silencieux 80 %, Nager 100 %, Sentir 73 %.

Le rorque sauvage est un mammifère hideux et dégénéré qui a élu domicile dans les marais des régions européennes nordiques. Les rorques se rencontrent par groupe de 1d10+5 individus. Ils écument fréquemment de nouveaux territoires du fait de leur appétit démesuré. Carnivores, ils se nourrissent exclusivement des proies qu'ils tuent et, à l'instar des crocodiles, ils les laissent faisander plusieurs jours avant de les dévorer.





Sur les Berges du lac

Après cette inévitable mauvaise rencontre, les aventuriers reprendront la traversée des ruines. Bientôt l'un deux (celui qui réussit le meilleur jet de Chance) discernera un halo lumineux qui perce au-dessus d'un groupe de ruines. Simon s'exclamera alors : *«Quelle peut bien être la cause de cette lumière surnaturelle ?»*

Après avoir contourné les ruines, les aventuriers découvriront une plage constituée de fines poussières noires. Simon se baissera et prélèvera un peu de cette substance : *«On dirait de la poussière cristallisée»*. Aux abords du lac, la végétation et les constructions sont laminées, rasées, comme si elles avaient subi l'effet d'une gigantesque presse. Sur les berges, des vaguelettes meurent dans un clapotis étouffé. Le regard des aventuriers ne peut pas parcourir le lac, car sa luminosité est telle qu'il est impossible d'en soutenir la vision. Même, les montures refuseront d'avancer (à moins d'un jet critique en Equitation). Il sera temps de s'équiper des lentilles protectrices et d'expliquer leur fonctionnement au docteur Simon (au cas où les aventuriers ont pris la précaution d'en amener suffisamment).

A quelques mètres de là, plusieurs chevaux ont été abandonnés, attachés à un tronc d'arbre. Mais, détail macabre, ces bêtes ont été abattues récemment. A cet endroit, la plage est parsemée de cailloux aiguisés. Plusieurs créatures humanoïdes (des Minimes) sont transpercées de flèches et de carreaux d'arbalète. Plus loin, un mercenaire ***(20)*** germain gît, le corps percé de milles piqûres.

La nuée de corbeaux est également présente, car les volatiles n'ont pas suivi les Germains et Bruce à travers le lac Opale. Comme un immense nuage noir, ils décrivent désormais de vastes cercles aux dessus de la berge, sans jamais franchir les limites du lac…

(20) Le MJ est libre de lancer une attaque identique à celle que vient d'essuyer l'expédition de Bruce. Cependant, si les aventuriers sont munis des lentilles foliaires, les Minimes arrêteront rapidement cet assaut et viendront se prosterner respectueusement aux pieds des «Chevaliers de Soccodam».



Le Choc des Cultures

Alors que les aventuriers s'interrogent, certains remarqueront une formation aérienne venant dans leur direction. Elle se compose d'une dizaine de mouettes géantes montées par de petites créatures humanoïdes. La formation effectuera un premier passage en rase motte. Deux possibilités s'offrent alors :

1) Si les aventuriers se sont équipés de lentilles foliaires, les Minimes les prendront pour des Chevaliers de Soccodam. Ils atterriront alors et se montreront conciliants. Ils ne pourront pas apprendre grand chose aux aventuriers mais leur témoigneront un respect sans faille en surveillant leurs chevaux et en leur faisant des offrandes tels que des racines des marais, des insectes ou des serpents. Par contre, leur chef Whumu essaiera d'en apprendre un maximum sur le motif de leur présence. Il se porte même volontaire pour accompagner le groupe jusqu'au Pic d'Ashanoon, pour qui il manifeste un vif intérêt.

2) Si les aventuriers n'ont pas mis leurs lentilles foliaires, la traversée du territoire des Minimes ne sera pas aisée. Suite à leur premier passage, les petits hommes se regrouperont en formation serrée et commenceront à pilonner l'expédition avec des cailloux tranchants. Ils seront assistés dans ces manoeuvres par leurs mouettes équipées de paniers d'osier remplis de pierres. Après trois vagues d'assaut, à cours de munitions, les Minimes s'en iront.

Les Minimes : Peuple Expatrié

FOR 04	**CON 03**	**TAI 04**	**INT 11**	**POU 10**
DEX 13	**APP 08**			

Points de Vie : 4

Armure : Cuir de Rorque tannée 1 point.

Modificateur aux Dommages : -1d6

Armes : *Lance de lancer* 52 % 1d3+1+1/2 MD, *Cailloux* 35 % appliquer les règles sur le «Bombardement» p.100 de HNE.

Compétences : Chercher 51 %, Déplacement Silencieux 85 %, Ecouter 42 %, Equitation [Mouette] 75 %, Se Cacher 96 %.

Ces petits humanoïdes d'à peine 30 centimètres de haut ont un corps très poilu et une tête chauve. Ce sont des descendants dégénérés de l'espèce humaine. La communauté minime vit à bonne distance des berges du lac Opale et s'est chargée de discipliner les populations humaines et mutantes en les repoussant à l'extérieur des frontières de la monumentale cité de Dziwnoff. Seuls les Rorques ont conquis les marécages des ruines et ont pu demeurer dans leur territoire.

Au cours du règne d'Hexander, ces Minimes ont souffert un martyre indescriptible et ils se souviennent parfaitement des «guerriers au regard rouge» (les Chevaliers de Soccodam équipés de lentilles foliaires) venus écraser la tyrannie du démon. Depuis le départ du Chevalier Kioramis, les Minimes tentent d'interdire l'accès au Pic, de peur que cela ne réveille la vieille malédiction. Ashanoon est considéré comme un territoire interdit et aucun Minime n'y a mis les pieds.

Les Mouettes : Montures Dociles

Ces mouettes sont identiques aux mouettes contemporaines. Dressées, elles constituent des montures de choix pour les Minimes qui les montent généralement sans selle.

La Traversée du Lac Opale

Avant d'arriver au Pic, les personnages devront d'abord traverser le lac Opale. Sans la protection des lentilles, il est risqué de garder les yeux rivés sur cette étendue liquide. Une fois ses lentilles installées, Simon s'écriera : *«C'est absolument incroyable. Voyez comme il est immense. C'est hallucinant, la démesure de ce lac défie même mon imagination. On dirait une Mer !»*

Le port des lentilles permet de juger de la couleur tantôt gris morne, tantôt bleu scintillant du liquide qui compose le lac dont les teintes changent suivant la position du soleil. Simon plongera sa main dans la substance et la goûtera : *«Au toucher, il est évident que ce liquide **(21)** n'est pas d'origine aqueuse. Il s'agit d'une substance translucide, amère et à la densité très inférieure à celle de l'eau. Son goût est immonde et je présume qu'il n'a aucune propriété désaltérante».*

(21) Si les aventuriers emportent un échantillon afin de l'étudier, ils apprendront que ce liquide n'a pas toujours été lumineux et que sa formule chimique a subi des bouleversements moléculaires radicaux au cours du dernier millénaire.

Puis Simon s'exclamera : *«Cette région semble dépourvue de toute ombre ! **(22)** L'atmosphère même semble contribuer à la lumière qui ne vient pas d'en haut, mais de cet étrange liquide. Est-il possible que son évaporation soit à l'origine de ce phénomène ?»*

(22) Effectivement, les aventuriers peuvent remarquent à leur tour qu'en cet endroit, ils ont comme «perdu» leur ombre. En fait, chaque molécule du liquide est saturée par l'énergie délivrée par le Pic. En se consumant, elle émet cette lumière aveuglante en même temps qu'elle filtre l'air aux alentours. Il reste à préciser un dernier point : une fois le liquide dissocié du lac, il perd ses propriétés lumineuses en 1d10 jours.

Lorsque les aventuriers entreront dans le lac, ils constateront que sa profondeur va grandissante jusqu'à se stabiliser à une hauteur de 60 centimètres environ.





Les Lentilles Foliaires

Toutes les cinq heures, les aventuriers doivent retirer les lentilles foliaires, s'ils ne veulent pas se retrouver avec les yeux aussi rouges que ceux de Kioramis. Des aventuriers futés équiperont la moitié de leur groupe de lentilles foliaires, l'autre moitié ayant les yeux bandés. Il est alors intéressant de s'encorder pour ne pas perdre les «aveugles».

Des Ossements Humains

A plusieurs reprises, pendant la traversée, le guide de tête heurtera des restes humains. Il s'agit de squelettes ***(23)*** blanchis, reposant sur le fond du lac dans des positions très variées.

> **(23)** Ces dépouilles représentent tout ce qui reste de l'expédition d'Erguinsull, le fils de Haagen qui tenta de rejoindre le Pic d'Ashanoon avec ses hommes. Devenus aveugles, ces Scandiens se perdirent dans l'immense lac Opale pour y mourir d'épuisement.

Les Crasses Noires

Ces crasses noirâtres flottent à la surface du liquide. Il s'agit de poussières identiques à celles qui constituent les berges du lac et qui sont filtrées par le liquide. Totalement inoffensives, elles dansent au gré des vaguelettes et des courants si bien qu'on les dirait vivantes. En se jetant sur les aventuriers, elles peuvent créer panique et confusion...

Les Puits de la Mort

Il s'agit du plus grand danger qui menace les aventuriers car malgré son apparence plate et uniforme, le lac coule par endroit dans des trous qui tombent profondément à pic (1d20 mètres). Il apparaît que la substance lumineuse ronge progressivement les roches calcaires de la cuvette où repose le lac et crée ces puits meurtriers.

En cas de chute dans un tel trou, le plongeon est inévitable, quelle que soit le niveau de compétence en «Natation» de la victime ***(24)***. Les aventuriers ont intérêt à s'encorder, car les puits sont d'autant plus nombreux qu'on approche du Pic d'Ashanoon.

> **(24)** Du fait de la densité particulière du liquide, il convient de minorer la compétence de «Natation» d'un aventurier de 15 %. En cas de noyade, appliquez les règles p. 88 de HNE.

Sans l'aide des lentilles foliaires, il est certain que les aventuriers n'arriveront jamais à destination et qu'ils finiront par se noyer d'épuisement. Avec elles, il faudra près de 12 heures de marche pénible pour enfin atteindre le Pic d'Ashanoon...

Le Pic d'Ashanoon

Ce pic élancé s'élève tel une flèche inaltérable, à plus de 100 mètres d'altitude. Il est issu d'une roche noire d'origine volcanique et encerclé par un gouffre insondable. Une passerelle de marbre, seule matière capable de résister à la corrosion du liquide, émerge du lac et donne sur un pont-levis de pierre permettant de franchir cet abîme. Une nouvelle fois, Simon interviendra : *«C'est passionnant. Ce monument semble très ancien et s'enfonce profondément dans les entrailles de la Terre* ***(25)****. Il est si imposant que de lui se dégage une aura surnaturelle».*

> **(25)** Le Pic d'Ashanoon est un ouvrage scientifique, ou peut être, à l'instar du Bâton Runique, a-t-il été transporté dans notre monde par pur hasard. Toujours est-il que de mémoire d'homme, ce monument était là bien avant le Tragique Millénaire. Depuis des temps immémoriaux, il puise l'énergie indispensable à son fonctionnement dans le magma des entrailles de la terre. Cette énergie colossale est illimitée.

A l'intérieur, on trouve une succession de pièces, dallées de verre blond et réparties sur plusieurs dizaines d'étages. D'étranges plantes bleues sans fleurs, ni racines envahissent les murs. L'architecture est très saillante, avec beaucoup d'angles et peu d'ouvertures. Malgré sa taille cyclopéenne, le Pic d'Ashanoon dégage une impression de sérénité : une atmosphère somnolente d'une paisible douceur.

Chronique d'une Tragédie Annoncée

Effectuons un petit retour en arrière. Après que l'expédition de Bruce ait essuyé les embuscades dévastatrices des rorques et des Minimes, elle s'est aventurée dans le lac Opale. Lors de la traversée, les rescapés sont devenus aveugles et ils ne doivent leur survie qu'au concours d'Hexander qui les a guidés jusqu'au Pic d'Ashanoon.

Plongés dans l'obscurité, ils sont désormais à sa merci et n'ont plus aucun espoir de rebrousser chemin. Tôt ou tard, pendant leurs investigations, les aventuriers vont retrouver ces hommes en état de choc. Ils seront si faibles qu'on dirait qu'ils ont subi un lavage de cerveau. Il est impossible d'en tirer quoi que ce soit pour l'instant...

Explorer Ashanoon

Le Pic est immense et il est impossible de donner le détail de toutes les merveilles qu'il contient. Nous laissons donc à chaque maître de jeu le loisir de concevoir son architecture en proposant les salles suivantes.





Le Labyrinthe des Miroirs

Celui-ci occupe tout un étage du Pic et est agencé de manière à ralentir la progression d'un groupe d'assaillants. Pour cela, il utilise plusieurs centaines de miroirs d'acier polis, habillement disposés.

Le Cachot aux Stalactites Chantantes

Cette salle de conception artisanale a été imaginée par Hexander et constitue l'ancien cachot du Pic. Elle est constellée de centaines de stalactites qui, au moindre bruit, entonnent une douce mélopée. Ce son a la particularité de pétrifier celui qui l'écoute (s'il rate un jet de Chance difficile). La victime médusée perd toute notion de temps et d'espace. Cette création diabolique permettait à Hexander de conserver, telle une araignée dans sa toile, ses victimes à disposition pour les vider de leur essence psychique, jusqu'à la mort. Aujourd'hui, les stalactites sont toujours fonctionnelles et demeurent assez dangereuses pour menacer les aventuriers. Pour délivrer une victime, la solution consiste à lui faire quitter la salle sans être pris au piège (ce qui nécessite également un jet de POU x 3 ou de se boucher hermétiquement les oreilles).

La Salle d'Azote

Azote est un être de métal bleuté au corps recouvert d'un léger blindage corporel. Son processeur interne lui autorise des missions basiques. En fait, c'est une bibliothèque ambulante mémorisant d'impressionnantes connaissances techniques. Bénéficier de son concours lors de l'élaboration d'un dispositif majore la compétence employée par un scientifique de 25 %. Cet androïde fut construit pour être surnaturellement furtif ; ainsi, il ne gêne pas le travail de son maître. C'est l'assistant de laboratoire parfait.

Quand les aventuriers le découvrent, il est conservé dans un caisson en verre cylindrique sous vide pour empêcher sa détérioration. Pour lui redonner vie, il suffit de briser la glace et d'enclencher un bouton situé derrière la nuque de l'androïde. Immédiatement, il ouvrira les yeux et se présentera d'une voix digitalisée : *«Azote, modèle matricule : 1/A/2262 pour vous servir»*. A cet instant, Azote est comme un nouveau-né et identifiera la première personne qu'il verra comme son maître. Il la suivra désormais comme le plus fidèle ami et exécutera ses ordres à la lettre. Son long «sommeil» a épargné ses batteries et ses accumulateurs lui confèrent une autonomie de 6 mois au delà desquels il doit être rechargé.

Azote, Androïde Assistant

FOR 15 **TAI 14** **INT 10** **DEX 08**

Points de Vie : 8*

Armure : 8*

Modificateur aux Dommages : + 1d4

Armes : *Poings* (26) 22 % 1d6+MD Pds 8.

Compétences : Parle et traduit 20 langues anciennes et notamment le latin, Médecine Rudimentaire 82 %, Déplacement Silencieux 95 %, Maîtrise Technologique 81 %, Monde Ancien 45 %, Monde Naturel 46 %, Potions 51 %, Scribe 99 %.

(26) Même s'il n'a pas été conçu pour se battre, Azote est suffisamment adroit et «intelligent» pour se servir efficacement de ses poings. En revanche, l'androïde ne pare jamais une attaque.

** Le robot se détériore de la même manière qu'un bouclier.*

La Salle des Archives de Soccodam

Cette salle voûtée est découpée en alcôves contenant près de 2 000 livres plus ou moins volumineux. Chacun porte le nom d'un chevalier de Soccodam, ses dates de naissance et de mort. Le contenu écrit en latin résume et détaille les exploits de près de trente cinq générations de Chevaliers...







Découvertes Particulières

Il s'agit d'objets abandonnés qui peuvent récompenser les aventuriers faisant preuve de curiosité. Chaque MJ est vivement encouragé à créer et à inclure ses propres inventions à cette liste.

La Poudre d'Eternité

Cette dose de poudre ocre est contenue dans un oeuf de verre sous vide. Son absorption permet de ralentir le vieillissement de l'organisme qui l'ingère pour une valeur de 1d20 années.

L'effet indésirable est qu'une fois ce sursis passé, le personnage vieillit 2 fois plus rapidement pour autant de temps.

Les Pointes de Flèches en Silex

D'une très grande finesse de taille. Ce sont des vestiges inestimables d'une autre époque.

La Hache de Bronze

Son manche est rehaussé de milliers de microscopiques clous dor. Cette pièce unique n'est par une arme. En revanche, sa valeur est inestimable aux yeux de n'importe quel collectionneur : voisine de 1d3 x10 000 souverains.

La Cuirasse d'Ambre

Cette armure d'apparat est d'une incomparable beauté. Elle est entièrement réalisée à l'aide de plaques d'ambre ingénieusement assemblées, incrustées d'or et de gemmes. Elle a une grande valeur pour les Chevaliers de Soccodam doublée d'une valeur marchande immense : 1d6 x10 000 souverains.

Les Pendeloques d'Ambre

Ce sont de simples boucles d'oreilles d'ambre en forme de poire d'une valeur d'1d4 x 200 souverains.

La Résine de Haute Conservation

Cette pâte visqueuse est contenue dans un sceau hermétique de 5 litres qui une fois ouvert dégage une odeur pestilentielle.

Ce vestige du Tragique Millénaire a été reproduit par les défunts sorciers d'Ashanoon. Appliquée méticuleusement sur une machine, cette résine l'isole des agressions extérieures et permet de conserver ses caractéristiques optimales indépendamment du facteur temps. Elle a aussi la propriété d'être parfaitement isolante. Il existe aussi un liquide qui permet de retirer cette résine en évitant d'endommager les dispositifs : les aventuriers ne trouveront pas ce produit.

Un Etrange Air de Ressemblance...

Après plusieurs heures d'exploration du Pic, la curiosité des aventuriers sera attirée par une lourde porte de bronze, condamnée par une pellicule de glace. Retirer cette pellicule exigera plusieurs minutes d'effort à l'aide de torches et autres sources de chaleur. Une fois la glace fondue, la porte s'ouvrira sur une pièce glaciale, une sorte d'immense réfrigérateur dans lequel se trouve un épais sarcophage de glace contenant un corps aux contours humanoïdes. Le sarcophage est maintenu à très basse température par un appareillage complexe fait de tubulures et de câbles entrelacés reliés à un pupitre de commande compliqué. Quelles que soient les tentatives des aventuriers, il leur sera impossible de ranimer le personnage, ni même de briser son sarcophage.

Peu de temps après, les aventuriers ressentiront les effets de «l'aura glaciale» d'Hexander. C'est un sentiment étrange qu'ils ont ressenti à plusieurs reprises, durant leurs cauchemars et lors de leur rencontre avec la statue d'onyx dans la bibliothèque...

L'Inconnu du Sarcophage

Cet étrange corps dont on devine à peine les contours humanoïdes à travers l'épaisseur de la glace est celui de Kortex Fenrocher. Ce Chevalier participa autrefois à la première mission d'exploration du Pic. Son expédition fut décimée, mais il parvint miraculeusement jusqu'au repère d'Hexander où il fut capturé. Le sorcier décela en lui un potentiel exceptionnel, un pouvoir mutant lui permettant d'attirer la sympathie de son entourage. Plutôt que de l'éliminer, Hexander le fit cryogéniser puis congeler dans cette salle en espérant réunir un jour le pouvoir suffisant pour lui voler son enveloppe charnelle et redevenir humain. Les multiples événements qui se sont déroulés ensuite n'ont pas permis la réalisation de ce projet. Aujourd'hui, avec l'aide d'Ankoniev et le concours de Bruce, Hexander dispose des points de magie suffisant pour réaliser sa réincarnation...

Subitement, le pupitre de contrôle émettra plusieurs sifflements et grésillements inquiétants. Ses boutons s'illumineront et les leviers basculeront. Après quelques secondes, la pièce se teintera d'une froide lueur bleutée qui se concentrera en halo autour du sarcophage. Peu après, celui-ci se fissurera et éclatera, libérant le corps d'un homme vêtu d'une armure que les aventuriers identifieront comme celle de l'ordre de Soccodam. L'inconnu se redressera, dégoulinant d'eau et dans le même mouvement, il basculera la visière de son heaume pour libérer son visage. Cet humain a un étrange air de ressemblance avec le neveu de Myrianne (ce qui nécessite un jet





sous INT x 5 pour arriver à cette conclusion) et pour cause puisqu'il s'agit de son oncle, Kortex. Malheureusement pour les aventuriers, celui-ci est désormais habité par l'âme damnée d'Hexander.

Le Chevalier sera encore très engourdi quand il dira en palpant son visage : *«Enfin, après toutes ses années de néant... je reviens à la vie... j'existe à nouveau... Quelle merveille.»* Il se tournera ensuite vers les aventuriers et dira avec soulagement : *«Bonjour Messires, permettez-moi de me présenter, je me nomme Kortex Fenrocher.»*

Malgré la sympathie qui émane de Kortex, les aventuriers continueront de sentir «l'aura glaciale» d'Hexander, sans parvenir à localiser son point d'émission. Il y a un autre indice qui peut déclencher des réactions. Il est manifeste que Kortex est aveugle, ses yeux ayant été brûlés durant la traversée du lac Opale. Pourtant, le Chevalier ne semble aucunement incommodé par son état, comme si quelque magie se substituait à ses yeux. Les aventuriers seront alors en présence d'une alternative :

1) Ils comprennent la supercherie d'Hexander. Alors, Kortex s'agacera, portera la main sur la garde de son épée longue et dira en prenant son neveu à parti : *«Tu doutes donc de moi et des liens du sang qui nous unissent. Tu te couvres de honte.»* Dans ce cas, il est fort possible que les aventuriers affrontent le Chevalier. Celui-ci est très affaibli par ses années de «sommeil» mais tant qu'il est habité par l'esprit d'Hexander, il est insensible aux effets des blessures graves. En revanche quand ses points de vie arrivent à 2 ou moins, le sorcier est expulsé de son corps d'emprunt et doit impérativement se réfugier dans son réceptacle d'onyx.

Kortex Fenrocher (possédé par Hexander)

FOR 18/11	**CON 18/12**	**TAI 16**	**INT 26**
PM spécial	**DEX 15/09**	**APP 14/08**	

Points de Vie : 17/14

Armure : Plaque de Soccodam et armure tissée 1d10+2+1d6.

Alliance : +2, -55

Modificateur aux Dégâts : +1d6/+1d4

Armes : *Epée Longue* 103 %/78 % 1d10+1+MD Pds 18, *Bouclier Rond* 81 %/56 % 1d3+MD+Repousser Pds 20.

Les compétences et caractéristiques indiquées en seconde position correspondent aux valeurs actuelles de Kortex et résultent de son long sommeil. D'ici huit jours, Kortex retrouvera ses caractéristiques initiales.

Compétences : Orientation 84 %, Art [Converser] 92 %, Chercher 112 %, Déplacement Silencieux 100 %, Ecouter 74 %, Eloquence 100 %, Latin 69 %, Evaluer 100 %, Sagacité 85 %, Hypnose 68 %, Maîtrise Technologique 81 %, Monde Ancien 35 %, Million de Sphères 25 %, Monde Naturel 68 %, Se Cacher 100 %, Sentir/Goûter 0 %, Esquiver 86 %, Chevaucher 75 %.

Secrets Technologiques et Facultés Spéciales : Voir Hexander p.75-77

Kortex, redevenu lui même (un jet en Sagacité permettra de le comprendre), s'écroulera, mortellement blessé, et implorera le secours ***(27)*** de l'auditoire : *«Par pitié, aidez-moi, je vous en conjure,»* puis *«Pitié, Pitié»* et finalement *«Myrianne, je meurs»*. Il succombera alors, son corps baignant dans une mare de sang.

(27) A ce stade, les aventuriers ou Simon peuvent encore sauver Kortex en réussissant un jet de Médecine Rudimentaire ce qui a pour effet de stopper l'hémorragie. Le Chevalier tombera alors dans le coma. Toutefois, malgré sa cécité, il sera possible de le ramener à Myrianne sain et sauf.

2) Les aventuriers ne comprennent pas le subterfuge d'Hexander qui tentera alors de les convaincre de fuir le Pic : *«Les dangers de ce lieu sont bien trop grands et nous ne pouvons risquer de rester ici une minute de plus...»* Une fois dans les ruines de Dziwnoff et après avoir avoir récupéré les montures, le groupe sera rejoint par un Chevalier monté portant une armure de Soccodam et suivi par une dizaine de «pèlerins». Il s'agit d'Ankoniev, attiré par Hexander comme une abeille par le miel. Obnubilé par son «maître», il ignore la situation et se jettera aux pieds de Kortex en disant : *«Maître Hexander, enfin, je vous retrouve. Ordonnez-moi et je vous obéirai. Regardez, j'ai réuni une dizaine de disciples prêts à se joindre à notre cause sur le champ.»*

Démasqué par son agent, Hexander tentera alors de s'enfuir et ordonnera à Ankoniev de couvrir sa retraite avec ses hommes. Le vieil homme s'exécutera. Cependant, s'il constate que l'affrontement tourne court pour ses troupes, il prendra la fuite à cheval et se réfugiera dans les ruines de Dziwnoff.

Les Pèlerins :
Humains Perdus dans la Tourmente

FOR 12	**CON 11**	**TAI 12**	**INT 09**	**POU 13**
DEX 12	**APP 10**			

Points de Vie : 12

Armure : Sans

Alliance : Sans intérêt

Modificateur aux Dégâts : 0

Armes : Bâton de Combat 37 % 1d8+MD Pds 20.

Compétences : Esquiver 41 %, Obéir 80 %, Sagacité12 %, Ecouter 27 %.

Suivant le niveau de votre groupe, prévoyez deux à trois pèlerins par personnage en plus d'Ankoniev. Ces hommes ne sont pas disposés à mourir pour la cause d'Hexander. Ils prendront la fuite s'ils sont surclassés.

La Chasse au Sorcier

A présent, les aventuriers devront s'organiser pour retrouver Kortex qui se cachera dans les ruines de Dziwnoff. Ils peuvent par exemple demander l'aide de Whumu et des Minimes, très heureux de participer à cette chasse au sorcière. Il faudra aussi compter avec Ankoniev qui peut s'être enfui et se cacher lui aussi dans les ruines. Suivant la qualité de jeu de vos aventuriers, Hexander pourra réussir à s'enfuir ou être rattrapé, auquel cas, il y aura un affrontement décisif entre lui et les aventuriers (et pourquoi pas Ankoniev).





Détruire le Grand Mal

Quelles que soient les actions des aventuriers, la seule façon de détruire définitivement Hexander est de briser son réceptacle, la statue d'onyx. Après maints efforts, guidés par «l'aura glaciale», ils arriveront dans une pièce circulaire où ils constateront la présence d'un homme ***(28)*** blond et charismatique, vêtu d'une toge écarlate brodée d'or et traînant à ses pieds. Cette fois-ci, les aventuriers ressentiront «l'aura glaciale» de manière agréable. Progressivement, leurs organismes auront développé un sentiment d'accoutumance. De fait, ceux qui échoueront un jet sous 3 x POU se rangeront aux côtés du Sorcier. Les aventuriers qui auront échappé aux effets de «l'aura» auront droit à un jet de Sagacité pour remarquer l'état apathique de leurs compagnons.

Hexander entamera la conversation d'une voix familière : *«Mes amis, quel plaisir de vous voir ici. Nous allons enfin pouvoir sceller l'accord dont nous avions parlé, vous en souvenez-vous ?»*.

Il attendra patiemment la réponse des Pjs et poursuivra : *«Comme vous avez pu le constater, Bruce et ses laquais ridicules, se sont brûlés les ailes. De la même manière que son père, Sargon, Bruce a voulu utiliser mes PUISSANTS SORTILEGES pour faire le mal. Hélas, une fois encore, j'ai dû m'opposer à ces excès et voilà le résultat...»*

> **(28)** Pour l'occasion, Hexander est sorti de sa statue d'onyx et se présentera sous sa forme matérielle, inconnue des aventuriers. Il sait pertinemment qu'il n'a pas les moyens de fuir et espère pouvoir les impressionner comme il l'a fait par le passé dans la bibliothèque.

Hexander poursuivra son discours en le modulant suivant les réponses des aventuriers et en mettant l'accent sur plusieurs points.

Ainsi, il parlera de l'embuscade et révèlera que c'est Bruce qui les a jetés dans la gueule du loup ***(Vrai)***. Bien entendu il occultera le fait que la mort de tous ces combattants a permis de le sortir de sa léthargie. Il parlera d'Ankoniev comme d'un personnage démoniaque auteur d'odieux crimes commis dans le comté durant ces 20 dernières années ***(Vrai)***... Il insistera sur le fait que son pouvoir est immense ***(Faux)*** et ses sortilèges sans limites, dans le seul but de terroriser les aventuriers et de les maintenir à bonne distance... Il expliquera que les Chevaliers de Soccodam ont été trahis par un des leurs qui avait pactisé avec des forces supérieures ***(Vrai)***. Il ajoutera qu'il ignore le nom du traître ***(Faux)***. Finalement, il offrira gracieusement ses services aux aventuriers et leur proposera de réaliser trois souhaits. Bien entendu, il est incapable de pareille prouesse mais cela peut lui permettre de gagner du temps pour s'organiser.

Tôt ou tard, les Pjs vont comprendre qu'Hexander tente un fois de plus de les tromper. Le Sorcier ordonnera alors à ceux qui sont sous l'effet de «l'aura glaciale» d'éliminer leurs compagnons. Les victimes du charme du sorcier prendront immédiatement leurs armes et engageront le combat. Toutefois, «les possédés» bénéficient d'un jet par round sous 3 x POU pour reprendre leurs esprits. Entre-temps, Hexander s'enfuira. Commencera alors une partie de cache-cache mouvementée car le sorcier est capable de voler et de traverser les murs, ce qui handicapera largement ses poursuivants. De plus sa forme spectrale est inaltérable. Pour mettre fin à cette mascarade, la seule solution consiste à retrouver et à briser la statue d'onyx qui trône sur un socle de marbre dans une pièce minuscule en plein coeur d'Ashanoon. Les aventuriers comprendront-ils cela avant que la démence ne les gagne...?

Finalement, lorsque les Pjs découvriront la statue et commenceront à la détruire, une voix d'enfant les suppliera sans relâche : *«Pitié, par pitié, épargnez moi»*. Au moment où la statue se brisera, un discours rauque et sentencieux s'en échappera : *«Soyez maudits, maudits pour l'éternité, NOOOONnnn....»*. Au même instant, un formidable flux d'énergie fusera des débris et inondera la pièce. Il transpercera systématiquement chaque personnage et libèrera une chaleur intense dans leurs entrailles. Ce flux provoquera une douleur si forte que tous resteront pliés en deux pendant les quelques secondes qui précéderont un long silence...

Une Etrange Sensation

Hexander est détruit, en partie dissous dans la matière du Multivers. Hélas, en réalisant cette prouesse, les aventuriers sont devenus les réceptacles d'une partie de son essence maléfique. Leur POU augmentera immédiatement de 1d6 points auxquels se soustrairont ceux prélevés par Hexander lors de ses festins.

Dans le futur, les Pjs seront victimes de cauchemars rémanents et de visions sibyllines. Ils s'apercevront qu'ils sont doués d'une prescience leur permettant dans une certaine mesure d'avoir des visions prémonitoires à la discrétion du MJ.

Leur situation est on ne peut plus délicate et il va leur falloir apprendre à vivre avec cette parcelle maléfique. Suivant sa campagne, chaque MJ prendra le soin de déterminer les effets d'une telle malédiction (sur leur descendance, par exemple...)

Dénouement

Dans tous les cas, les aventuriers doivent encore ramener Bruce et les Germains au château où, soignés par Simon, ils recouvreront progressivement leur santé mentale (mais pas la vue).

Si les Pjs ont détruit la statue d'Onyx et que le fluide d'Hexander coule en eux, ils vont devoir apprendre à contrôler ce mal au quotidien, mal qui les lie à un secret pouvant les mener directement au bûcher.

En revanche, si Hexander est toujours de ce monde, Ashanoon deviendra sa prison. Une fois ses points de magie épuisés, le sorcier tombera dans un «sommeil» profond. A moins que...

Les aventuriers devront encore ramener les diverses nouvelles de leurs investigations à Myrianne (et peut-être Kortex Fenrocher sain et sauf).

Quand au Pic d'Ashanoon, une fois les lentilles foliaires fanées, il redeviendra un lieu secret, inaccessible et mystérieux.



Le Seigneur des Sans-Masques

Olivier Saraja





Ce scénario est particulièrement ouvert, tant dans la façon d'y introduire les aventuriers, que de le développer, ce qui le rend plus difficile à faire jouer que la moyenne. Il nécessite de la part du MJ une bonne préparation, et idéalement, lui-même et ses joueurs devront être déjà expérimentés. Enfin, l'interprétation de personnages d'origine granbretonne ne doit pas être une occasion banale. Leur psychologie est certainement la plus complexe de l'Europe entière, ainsi que peut en témoigner leur société extrêmement hiérarchisée et rigoureuse. C'est donc l'occasion, tant pour les joueurs que pour le maître de jeu, de révéler leurs talents d'interprétation.

Cadre Politique

N'importe quelle époque précédant la Révolution de Meliadus peut voir se dérouler les événements de ce scénario. Nous précisons néanmoins à l'attention du MJ quelques contextes politiques et historiques propres à la Granbretanne. Ceux-ci lui permettront plus facilement d'adapter ce scénario à sa campagne personnelle. Ils peuvent en outre inspirer des aventures à part entière, car sans lien trop étroit avec le présent scénario.

Troubles dans la Forêt d'Arkwood

Les Dramits semblent à nouveau très actifs sur la frontière de la Forêt d'Arkwood. Des tirailleurs en manoeuvre dans cette région ont été témoins des déconcertants travaux des ouvriers Dramits Bruns. Ils semblent planter des graines et favoriser l'expansion de la déjà trop grande Forêt d'Arkwood. Plusieurs meutes ont été dépêchées sur les lieux, mais à part les quelques Bruns facilement défaits, il a été impossible de remonter jusqu'à leur Dôme. Les Crapauds, spécialistes des écosystèmes de Granbretanne, supposent que les Bruns se sont développés sous terre plutôt que dans les airs. Les ingénieurs Furets travaillent déjà sur la mise au point de sondes souterraines qui permettront peut-être d'expliquer l'étrangeté de leurs activités.

Frondes d'Esclaves

Ces dernières semaines, plusieurs incidents ont impliqué des esclaves et leurs maîtres granbretons. Les éléments d'enquête montrent que l'insubordination et la rébellion croissante des esclaves s'appuient sur le développement d'un culte secret et interdit. Le chef du mouvement clandestin a été identifié comme étant Wallneck Nervon, un esclave de souche granbretonne. Cet illuminé et faux prophète a échappé à la capture et s'est enfui dans les ruines londraines. Les Masques de Chat font circuler auprès des déshérités le signalement du félon et offrent la réintégration dans la société impériale à ceux qui permettront sa capture. Mais déjà, les Masques de Renard, spécialistes de la politique intérieure, craignent que Wallneck ne devienne un martyr auprès des autres esclaves. Une campagne de désinformation, menée par des espions du Renard infiltrés dans les milieux d'esclaves, s'emploie donc à discréditer Nervon. Quant aux esclaves dont on découvre l'appartenance au Culte de la Liberté, ils sont livrés aux laboratoires des Serpents et des Pélicans pour y connaître une fin atroce. La situation devrait donc se régulariser dans les prochains jours, mais une mesure préventive est décidée : dorénavant, les esclaves de Granbretanne n'auront plus le droit de se réunir librement.

Une Sombre Rumeur

Dans des circonstances plutôt troubles, le Baron Adaz Promp aurait été démasqué par le Roi Huon. Aucune annonce officielle n'a été faite à ce sujet, mais le moral dans les Légions du Chien est au plus bas. Quelques altercations éclatent entre certains de ses membres dont la loyauté est remise en question par des commentaires particulièrement diffamants, notamment des



plus farouches rivaux des Chiens dans la société granbretonne, à savoir les Loups, les Chats, ainsi que les Renards. En conséquence, la plupart des Masques de Chien sont consignés dans leur Temple Caserne.

Prélude I : Histoire d'une Rancune Tenace

Le Comte Nigel d'Hesting a pendant huit longues années été le favori à la succession du Sans Visage, à la tête de l'Ordre du Dieu. Il fut également l'un des principaux artisans de la propagande granbretonne (voir la Société Granbretonne dans l'Histoire, p. 7) sans qui les Masques de Bête auraient douté de leur supériorité et de leur bon droit. Bref, c'est l'un des Seigneurs Ténébreux qui préparèrent efficacement la Granbretanne à sa terrifiante ascension. Mais Nigel fut finalement limogé, deux ans avant la conquête de la Scandie, car il s'opposa à la volonté de son souverain immortel, le Roi Huon, qui voulait soumettre l'Europe entière en moins de vingt ans. En effet, Nigel, en visionnaire éclairé, lui soutint qu'un tel rythme de conquête allait mettre à genoux le royaume entier, dont la trop lente croissance démographique condamnait un tel projet. Lorsque Huon lui rétorqua qu'il suffirait de recruter parmi les peuples vaincus les mercenaires destinés à regarnir ses rangs, Nigel l'accusa de stupidité et tourna le dos à son souverain, qui perdit sa froide patience. Le Comte Nigel fut immédiatement saisi par les Masques de Mante. Son manteau de courtisan lui fut retiré, ainsi que son masque d'argent et d'onyx.

Lorsque le Tyran Eternel prononça son rejet parmi les Sans-Masques, invoquant son consternant manque de foi en la divinité qu'il incarnait, Nigel n'eut que cette froide réplique : *«Vous commettez une erreur sans précédent, mon Seigneur. Vous ne le réalisez pas encore, c'est tout.»* Mais nul ne sut jamais si l'erreur mentionnée était le projet de conquête ou le rejet parmi les Sans-Masques du courtisan.

Dans les mois qui suivirent, Nigel d'Hesting recruta dans les bas-fonds de Londra les Sans Masques qui allaient devenir les instruments de son implacable vengeance. Lentement mais sûrement, il rassembla autour de lui les individus les plus convaincus de l'injustice de leur bannissement. Il leur fit alors part de son maître-plan. Grâce à sa connaissance intime de la plupart des Ordres Masqués de Granbretanne, et parfois même de leurs langues secrètes, Nigel allait leur donner la chance de se venger de la Cour aveugle et injuste qui les avait privés de leur honneur en même temps que de leur bien le plus précieux : leur masque. Il devint ainsi le Seigneur des Sans-Masques et le nom de Nigel d'Hesting mourut à jamais, sauf pour quelques rares initiés.

Dans les années qui suivent, jusqu'au commencement de ce scénario, ses fidèles se dispersèrent dans tout le Surmland et même le Nurmland, enrôlant et débauchant les Masques de Bête qui venaient d'être bannis. Au fur et à mesure que ses effectifs se renforçaient, le Seigneur des Sans-Masques réintroduisit certains de ses agents dans la société granbretonne, par le biais des usurpations de Masques. Ceux-ci facilitèrent l'infiltration de la société granbretonne par un nombre croissant de sbires. Le Seigneur des Sans-Masques a profité de sa connaissance des Idiomes Secrets des Ordres (dont son ancien Ordre du Dieu est chargé de la création) pour usurper l'identité d'un Connétable du Chien. Par la suite, ses manoeuvres pour discréditer Promp et prendre sa place ont donné naissance à la rumeur de sa déchéance parmi les Sans-Masques. Mais Huon n'a pas été dupe et Promp a conservé sa confiance. Le Seigneur des Sans-Masques s'est néanmoins entouré d'une imposante garde personnelle d'usurpateurs à qui il a enseigné l'Idiome Secret du Chien. Son but ultime : prendre la tête de l'ordre du Chien, puis renverser le Tyran de Londra et régner sur la Granbretanne.

Malheureusement, certains de ses agents n'ont pas résisté à la tentation de régler quelques comptes personnels, essuyant l'affront de leur bannissement dans un bain de sang et de terreur. Ils ont ainsi attiré l'attention des Seigneurs Ténébreux sur les usurpations.

Prélude II : Les Régiments Disciplinaires

La suprématie granbretonne s'est établie à partir de deux couches distinctes de l'éducation donnée à Londra. La première, primordiale, est prodiguée par la Sororité qui, dès le plus jeune âge des Granbretons, effectue une première évaluation afin de déceler les potentiels les plus intéressants, puis met en oeuvre une éducation appropriée à ces potentiels. Compétences et prédispositions naturelles sont donc rarement gâchées, tant les Soeurs démontrent une impressionnante maîtrise du mental des Granbretons. Cette éducation, qui dure une quinzaine d'années en moyenne, conduit à une société de Granbretons efficaces et loyaux à l'Empereur. La seconde est prodiguée par les Ordres, puissant outil créé par l'Ordre du Dieu pour façonner les instruments parfaits de l'hégémonie granbretonne. Ici, les potentiels dévoilés par la Sororité sont exploités à leur maximum, tandis que les membres d'un Ordre sont certains de recevoir la meilleure formation disponible dans leurs spécialités, grâce à un entraînement de qualité.

Grâce aux efforts conjugués de la Sororité et de l'Ordre du Dieu, véritables pierres angulaires de la société granbretonne, Huon le Tyran dispose du peuple le plus fidèle, discipliné et fanatique qui soit en Europe. Il est cependant vrai que ce résultat exceptionnel a été obtenu en flattant de façon aberrante l'ego des Masques de Bête, endoctrinés jusqu'à croire être de la Race des Seigneurs.

Mais malgré une éducation sélective, un entraînement poussé et évolué, et une propagande aux rouages subtils et bien rodés, ce système éducatif a tout de même engendré des individus anticonformistes, rebelles ou asociaux. Au travers de leurs



Lois strictes et sévères, les Ordres éliminent chaque année plusieurs centaines de ces «mauvais» Granbretons, trop éloignés de l'idéal du citoyen modèle et utile, en les rejetant parmi les Sans Masques ; ce qui correspond à une exclusion pure et simple de la société granbretonne. Mais même pour le tout-puissant Ténébreux Empire, dont les ressources humaines se révèlent de plus en plus insuffisantes au fur et à mesure de son expansion en Europe, le bannissement ou la mise à l'écart systématique des mauvais éléments sont trop pénalisantes.

C'est pourquoi les Régiments Disciplinaires, sortes de structures de rééducation, existent depuis plusieurs siècles. Les anticonformistes y refont l'apprentissage, plus ou moins sévère, des fondements et des exigences de la citoyenneté de la nation la plus évoluée d'Europe…

Le principe des Régiments Disciplinaires est éprouvé, mêlant réinsertion et rééducation. En effet, le rejet de l'uniformité et de la standardisation de la société granbretonne engendrent un grand nombre de révoltés. Pour résoudre ce problème, les Régiments appellent à la mixité des Ordres. Aussi l'appartenance à un Ordre, symbole d'uniformité, devient-elle facteur de personnalisation. Quant à l'insubordination des individus, elle est vite cassée par la rudesse de vie de ces Régiments, où les Masques de Bête n'ont d'autre choix que de se plier à l'autorité ou d'être brisés et rejetés parmi les Sans-Masque. Cette rééducation sociale ne présente un taux de réhabilitation de 30 à 40 % environ, mais il est important de souligner que deux Granbretons sur trois réinsérés par le biais d'un Régiment Disciplinaire intègrent dans les deux prochaines années l'élite de leur Ordre…

Traditionnellement, les Masques de Bête issus de ces régiments ont des réputations de durs à cuire, et sont fréquemment parmi les plus fanatiques de leur Ordre. En outre, ils démontrent l'extraordinaire maîtrise de la Granbretanne sur ses ressources humaines même si c'est au prix de grands efforts. Les éléments les plus asociaux peuvent être transformés en des serviteurs les plus zélés et les plus efficaces qui soient.

Historiquement, il n'y avait que trois Régiments Disciplinaires au début de l'expansion granbretonne en Europe. A partir de 5 292, il s'en est fondé trois de plus, ce qui porte leur nombre à six en 5 296. Dans leur ordre de fondation, il s'agit de Helst (5 025), Moor (5 098), Elsham (5 153), Sdale (5 290), Pingforst (5 293), et Gridge (5 296). Cette augmentation répond à la nécessité de former aux techniques de guerre granbretonnes le nombre croissant de mercenaires européens ralliant la bannière du Ténébreux Empire, que ce soit de leur plein gré ou sous la contrainte.

Introduction des Aventuriers

Cette aventure est conçue pour se dérouler à l'époque où la Granbretanne commence à imposer sa domination sur l'Europe entière. Ainsi, sur le planning des conquêtes granbretonnes (Hawkmoon NE p.172), toute période comprise entre 5 295 et 5 298 est acceptable avec un minimum d'adaptations. Au prix d'efforts supplémentaires, un MJ peut impliquer les aventuriers dans un tel scénario avant ou après la période préconisée.

Il y a plusieurs façons d'entraîner les aventuriers dans les événements de ce scénario. C'est au Maître de Jeu de choisir, selon l'origine ou l'expérience des personnages, celle qui correspond le mieux à l'esprit et l'humeur de sa campagne. Un subtil mélange des options décrites ci-dessous présente des résultats forts convaincants et intéressants à jouer, tant pour le Maître de Jeu que pour ses joueurs. C'est donc le type d'introduction que nous vous conseillons.

Au Service des Seigneurs Ténébreux

Ce qui suit est plus particulièrement destiné à un groupe d'aventuriers granbretons ayant déjà fait ses preuves dans le passé. Les personnages issus de cette introduction seront plus loin appelés les Agents de Troy Snider.

Un Etrange Hasard

Depuis leur dernière permission il y a plusieurs semaines, les aventuriers vaquent aux occupations qui leur sont assignées et aux responsabilités propres à leur Ordre respectif. Il est vraisemblable qu'ils soient disséminés en divers points d'Europe, selon les besoins des Seigneurs Ténébreux, à moins qu'ils ne fassent partie d'Ordres complémentaires officiant au sein de la même armée.

Dans tous les cas, ils reçoivent inopinément des jours de permission supplémentaires, ce qui est d'autant plus inattendu qu'ils ne devaient pas en bénéficier avant deux mois au moins. Les aventuriers pourraient penser qu'il s'agit d'une simple erreur administrative en leur faveur, mais il est bien trop improbable que ce même hasard leur arrive à tous en même temps. Renseignements pris auprès de leurs supérieurs, il apparaît que ces permissions ont été imposées par Troy Snider, un Commandeur de la Mante, actuellement très en vue à la Cour de Londra. Enfin, dans les heures qui suivent, un courrier vient remettre aux aventuriers des invitations personnalisées pour une représentation orchestrale à Londra, une loge privée étant mise à leur disposition.

Avant leur départ, les aventuriers auront à endurer les propos fielleux et jaloux de leurs camarades de chambrée, qui ne s'expliqueront pas ces permissions exceptionnelles et qui les soupçonneront d'être des lèche-bottes. S'ils veulent être à l'heure au mystérieux rendez-vous à Londra, ils auront tout intérêt à préparer leur voyage immédiatement et à ne pas répondre aux provocations, une bagarre pouvant conduire à la mise aux arrêts des pugilistes.

Les Discordances Temporelles de Sheneven

Il s'agit du concert donné un bon soir dans l'un des palais somptueux de Londra, et les invités sont tous de marque, plusieurs Seigneurs Ténébreux honorant l'assemblée de leur présence. Comme il se doit, le Grand Maître du Furet, le brillant Taragorm, dont il s'agit du morceau musical fétiche, ne manque pas à l'appel.

La loge réservée aux aventuriers est absolument somptueuse. Les fauteuils sont très confortablement capitonnés et disposés autour d'une magnifique table ovale, tandis que de lourdes tentures de brocart leur assurent l'intimité de mise dans la culture granbretonne. Les sols et les murs sont couverts d'épais tapis et de lourdes tapisseries, tandis que pas moins de trois esclaves les accueillent sans manifester la moindre surprise. Les débarrassant de leurs vêtements, ils leur proposeront ensuite rafraîchissements et plateaux chargés de fruits et de viandes rôties. Ils observeront un mutisme total tout au long de leur service, répondant aux questions des aventuriers en haussant de façon impuissante leurs épaules.

Soudain, à vingt et une heures précises, le masque de Taragorm se mettra à carillonner les premières mesures des Discordances Temporelles de Sheneven, notes immédiatement reprises par les musiciens, qui semblaient attendre ce signal pour commencer leur concert. Pendant plus d'une heure, les virtuoses granbretons livreront à la fine fleur londraine des interprétations de qualité, poliment applaudies par l'assistance entre chaque mouvement.

Les aventuriers peuvent marquer des signes d'impatience, et s'interroger sur la raison de leur présence parmi les Seigneurs Ténébreux, jusqu'à ce qu'une heure s'écoule encore. S'ils surveillent les rangs de spectateurs, ils pourront remarquer (jet de Chance) une silhouette se lever et gagner une extrémité de la salle. Moins d'une dizaine de minutes plus tard, un signal au rythme complexe sera produit contre la lourde porte de bois. L'un des esclaves se dépêchera de l'ouvrir, révélant dans l'embrasure de la porte la silhouette puissante et bien découplée du Commandeur Troy Snider.

Une Mission des plus Secrètes

Les esclaves retireront au Commandeur de la Mante son manteau fait de fils métalliques tressés, révélant un riche surcot de soie écarlate passé par-dessus de lourds vêtements de brocart d'un vert sombre. Son Masque de Mante tout entier semble taillé dans une émeraude géante, les rubis de ses yeux jetant des reflets écar-

lates dans la pénombre de la loge. Les aventuriers réussissant un jet d'Idée reconnaîtront Troy Snider, Commandeur de la Mante Religieuse, connu sous le sobriquet de «l'Etrangleur» *(1)*.

(1) Troy Snider est une personnalité londraine qui révère son Grand Connétable comme le Dieu Immortel qu'il est. Implacable et cruel, c'est un des Joyaux de la Cour de Londra et il incarne l'idéal de nombre Granbretons. Le jeune Duc Pra Flenn de Lakadesh est l'un de ses meilleurs alliés du moment. Son surnom lui vient de ses plaisirs particuliers. Depuis son plus jeune âge, il s'est entraîné à étrangler à mains nues, d'abord des nourrissons, puis des enfants, des femmes et enfin des hommes adultes. Sa poigne est réputée aussi inébranlable que celle des plus puissants Masques de Taureau, bien que Troy Snider ne se soit jamais abaissé à un quelconque concours de force. Malgré sa position hiérarchique modeste, Troy Snider est reconnu au même titre que la plupart des Seigneurs Ténébreux, et son prestige personnel est immense.



Troy «l'Etrangleur» Snider, Commandeur de la Mante, une Coqueluche de la Cour de Londra

FOR 20 **CON 14** **TAI 15** **INT 16** **POU 18**
DEX 12 **APP 15**

Points de Vie : 15.

Armure : En temps de guerre : 1D10+2+1D6, armure de plaques granbretonne et armure tissée. Actuellement : 1D4-1+1D6, lourds vêtements de brocart et armure tissée.

Alliance : 0, -122

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Bagarre* 94 %, dégâts 1D3+MD ; *Epée Longue* (2M) 114 %, dégâts 2D8+MD, PdS 18 ; *Lance-Feu Granbretonne* 71 %, dégâts 5D6, Portée 50 mètres, Autonomie 40 tirs ; Lutte 143 %, dégâts spéciaux.

Compétences : Art (Etiquette et Protocole) 97 %, Chercher 73 %, Eloquence 84 %, Equitation 102 %, Esquive 81 %, Europe du Tragique Millénaire 62 %, Granbreton 106 %, Idiome Secret de la Mante 93 %, Lancer 53 %, Langue Commune 80 %, Maîtrise Technologique 42 %, Monde Ancien 3 %, Natation 52 %, Orientation 48 %, Piloter [Ornithoptère] 26 %, Sauter 52 %, Sentir/Goûter 74 %.

Marquant un temps d'arrêt au bout de la table centrale, Troy Snider s'assiera en même temps qu'un esclave lui avancera son fauteuil. Croisant ses mains gantées de cuir et de fer sous le menton de son faciès insecte, Troy Snider promènera son regard spéculateur sur chacun des aventuriers présents dans la pièce. De sa voix tranchante et étouffée par l'épaisseur de son masque, il nommera chacune des personnes attablées, soulignant si besoin est leurs précédents exploits au service du Prince Eternel. Une fois les préliminaires achevés, il reprendra presque avec empressement.

«Vous avez été réunis ce soir pour servir une fois de plus votre Glorieux Monarque Immortel, le Vénérable Huon. La mission dont je vais vous entretenir devra rester, par-dessus tout et quelles que soient les circonstances, des plus secrètes.

Notre Prince Eternel veut vous voir mettre un terme à un inadmissible réseau d'infiltration de la citoyenneté londraine par la racaille Sans-Masques vivant sur nos ordures. Comment cela est-ce possible ? Par l'usurpation des Masques, bien entendu ! Il s'avère que des Sans-Masques éliminent et remplacent certains de nos légionnaires envoyés dans nos régiments disciplinaires. Comme les mauvais soldats de notre nation y sont rééduqués, il est facile aux voleurs de Masques de faire croire que leur comportement a été affecté par leur séjour dans les régiments disciplinaires. Ils expliquent ainsi très facilement leur personnalité, différente de celle de la victime qu'ils ont usurpée.



Révoltant, n'est-ce pas ? Les Seigneurs Ténébreux s'accordent tous à penser qu'un tel trafic ne peut qu'être préjudiciable à la Granbretanne, qui est l'élite de l'humanité. De plus, parmi les usurpateurs se trouvent d'anciens soldats cassés pour des fautes impardonnables, et qui mettent à profit leur nouvelle identité pour se venger de leurs supérieurs. Cela explique certains accidents mystérieux subis par plus d'une vingtaine d'officiers d'ordres différents ces trois derniers mois.

Vous comprenez donc ce que nous attendons de vous : mettre un terme à ces usurpations pathétiques et vous assurer que nul complot d'envergure ne se cache derrière ces manipulations mesquines et désespérées. A ce titre, sachez que vous venez de gravement me manquer de respect. Dès demain, vous serez officiellement dégradés. Malgré ma virulente requête auprès de vos Connétables, vous ne serez pas rejetés parmi les Sans Masques, mais envoyés dans le très rigoureux Troisième Régiment Disciplinaire afin d'y mener votre enquête. Hormis Thaléus de la Mante, qui vous contactera au moment qu'il (insistez sur le «il») jugera opportun, nul n'aura connaissance de votre mission secrète, et vous reposerez sur vos seules ressources. J'essaierais moi-même de vous rejoindre à Elsham, dès que je parviendrais à m'acquitter de mes autres devoirs envers le Globe-Trône.

Bien entendu, vous serez réintégrés à vos rangs respectifs une fois votre enquête achevée et bénéficierez de la considération de notre Bien Aimé Souverain. Sachez qu'il s'est déjà enquis de l'identité des valeureux vassaux qui vont mener à bien, et dans la discrétion, cette pénible affaire.»

Après avoir remis son manteau métallique, le Commandeur de la Mante quittera la loge, accompagné de ses trois esclaves.

Déclassés !

Ce qui suit est plus particulièrement destiné à un groupe d'aventuriers granbretons ne se connaissant pas et n'ayant encore jamais fait leurs preuves. Les personnages issus de cette introduction seront appelés plus loin les Granbretons Déclassés.

La Faute

Les aventuriers granbretons se sont rendus coupables d'une grave faute, dont la nature est laissée à la libre appréciation du MJ. Elle peut découler de précédents scénarios, en particulier si les aventuriers ont d'une façon ou d'une autre déplu à leurs maîtres ténébreux. Il se peut également que les aventuriers soient condamnés pour une faute qu'ils n'ont pas commise, mais nous sommes peu friands de ce genre d'explications, surtout lorsqu'il s'agit de l'interprétation de personnages granbretons.

Enfin, en dernier ressort, les aventuriers masqués peuvent être déclassés sur simple caprice d'un Seigneur Ténébreux ou de l'un de ses subordonnés, voire à la suite d'une erreur administrative…

Il existe toute une gamme de fautes pouvant être punies par le déclassement dans un régiment disciplinaire, selon l'ordre d'origine de l'aventurier. Par souci de commodité, les exemples qui suivent sont associés à un type particulier d'Ordre masqué. Consulter HNE p.25 pour une liste non exhaustive des Ordres correspondants.

Bien entendu, tout autre faute pouvant satisfaire l'inspiration ou les besoins de la campagne éventuelle du MJ peut se substituer aux propositions présentées ci-dessous.

Pour tous les Ordres

Désobéissance à un supérieur direct entraînant des conséquences préjudiciables à l'Ordre ; voler ou humilier gratuitement un frère de l'Ordre ; frapper ou blesser un Granbreton sans provocation ; détruire délibérément les biens (esclaves compris) ou les travaux d'un Ordre quelconque ; nuire délibérément à un Frère Masqué sans provocation de sa part ; dégrader le Masque d'autrui.

Pour les Ordres de guerriers

Faire preuve d'indiscipline ; faire preuve de couardise à la bataille ; refuser de participer à un combat ; abandonner son poste en temps de paix ; ne pas effectuer sa garde consciencieusement ; refuser de coopérer au combat avec des Ordres frères ; commencer les pillages avant que le signal n'en soit donné par le Commandeur de la troupe ; mettre en danger ses Frères Masqués par une action égoïste, irréfléchie ou dictée par le feu de l'action.

Pour les Ordres scientifiques et de soutien

Refuser de coopérer avec des Ordres frères ; ne pas faire profiter son Ordre de ses découvertes et travaux ; faire preuve de mauvaise volonté ou de fainéantise en temps de guerre ; nuire gratuitement aux travaux d'un Ordre frère ou d'un rival.

Pour les autres Ordres

Ne pas remplir ses devoirs en temps de paix ; nuire gratuitement aux efforts d'un Ordre frère.

La Punition

L'aventurier moisit depuis quelques jours déjà dans les caves humides et obscures de la citadelle de son Ordre. Il ne souffre d'aucun mauvais traitement, mais le mépris affiché par ses geôliers, des Crânes grimaçants, le mortifie tout autant que la confiscation de son masque.

Pour se couvrir le visage, l'aventurier ne dispose que de la Cagoule de la Honte, un tissu rêche et sombre, maculé de taches et grouillant de parasites.

Enfin, le loquet de la cellule se soulèvera dans un bruit sinistre et de mauvaise augure. Deux crânes viendront alors se saisir de l'aventurier et le libérer des chaînes qui le retenaient au mur. Ils le pousseront ensuite hors de la geôle, dans les bras de quatre puissants Masques de Cochons qui le bousculeront de l'un à l'autre en poussant des grognements porcins.

Les mains et les chevilles toujours entravées, l'aventurier ne sera rapidement plus en mesure de conserver son assiette et chutera lourdement au sol, sous une nouvelle bordée de ricanements gras et vulgaires. Une main puissante le saisira par le cou et l'aidera à se relever, avant que de petits coups donnés à l'aide de la hampe d'une lance ne le poussent à aller de l'avant, hors des oubliettes puantes de son Temple Caserne.





Si l'aventurier fait partie d'un Ordre de guerriers, ce seront ses Frères masqués qui prendront le relais des Cochons à la sortie des cachots. Ils le conduiront vers la surface, la lumière du jour infligeant un cruel supplice à ses yeux habitués à la pénombre des cachots. Franchissant une cour de graviers, les gardes pousseront l'aventurier sans ménagement sous le regard méprisant de ses anciens frères masqués. Il n'y a aucun doute : il va être démasqué ou exécuté...

Le tribunal s'est réuni dans une petite salle au rez-de-chaussée du Temple Caserne. Le public ne comprend qu'une poignée de curieux, parmi lesquels peut-être un rival de l'aventurier, venu assister à sa condamnation. Le jury est composé de quatre chefs de meute de l'Ordre, des individus réputés pour leur dureté et leur abnégation au service des Seigneurs Ténébreux. Le juge est figuré par un Commandeur, qui jouera négligemment avec un masque posé devant lui à côté de papiers : celui de l'aventurier !

Les quatre gardiens de l'aventurier le forceront durement à s'agenouiller sur le dallage grossier et froid du tribunal. Puis un officier de la Mante énoncera patiemment les griefs qui ont été retenus contre l'aventurier, avant de requérir auprès du tribunal une peine sévère. Après une délibération en huis clos d'une dizaine de minutes, le juge prononcera la sentence : l'aventurier sera envoyé en correction disciplinaire dans le Régiment d'Elsham. Même si le rival de l'aventurier étouffera un gloussement de déception, il ne pourra s'empêcher de frissonner étant donnée la terrible réputation de ce corps disciplinaire.

L'un des gardes agitera sous les yeux de l'aventurier les clefs de ses chaînes, avant de le désentraver. *«Reste à genoux, fumier !»* grognera-t-il en avertissement dans l'idiome secret de son Ordre. Puis, il lui arrachera la Cagoule de la Honte et la jettera avec dégoût au sol, comme si son simple contact l'avait irrémédiablement souillé, avant de se diriger vers le Juge. Celui-ci arrêtera de jouer distraitement avec le ventail animal du heaume et d'un haussement de tête, autorisera le garde à se saisir du Masque. Ce dernier, dans un mouvement dédaigneux et méprisant, le laissera tomber sur le dallage dans un fracas métallique, le cabossant légèrement dans la région du front. Le masque roulera brièvement avant de se stabiliser devant le condamné. Le soldat masqué se penchera et menacera l'aventurier une dernière fois, d'une voix fielleuse et rien moins qu'hostile : *«Tu peux te relever et regagner ta dignité, animal... la prochaine fois, ce sera la corde ou le bannissement, alors fais honneur à ton Ordre, pour changer.»*

Choisir la Vie

Ce qui suit s'adresse plus particulièrement à un groupe d'aventuriers européens nouvellement formés ou familiarisés avec les troubles guerriers de l'Europe. Les personnages issus de cette introduction seront plus loin appelés les Aventuriers Européens.

L'Incertitude de la Défaite

Encombré de cadavres ensanglantés et démembrés, d'armes brisées ou émoussées et de machines de guerre détruites, le champ de bataille est plongé dans une semi-pénombre à peine altérée par le feu du soleil couchant... Ici et là errent des chevaux sans cavalier, tandis que se répand avec vigueur la lueur orangée d'une cité en flammes. L'ambiance du terrain de bataille est chargée des relents repoussants de crasse, de sueur, de boue, de sang et d'entrailles, de métal rouillé ou huilé, mais aussi de peur et de détresse, tandis que la poussière de la journée ou la fumée des incendies irritent les yeux et la gorge des survivants. La quiétude du ciel est soudain déchirée par trois faucons aux plumes d'airain, planant au-dessus du champ de bataille comme des prédateurs géants prêts à donner le coup de grâce. En effet, une fois de plus, les troupes des Seigneurs Ténébreux ont remporté la bataille, et à nouveau, ils commencent les pillages et les massacres qui vont entretenir la rumeur de leur invincibilité. Ici on dresse des gibets, là des potences, et on empile les cadavres en des pyramides grotesques, pour les y laisser pourrir ou les brûler. Déjà, quelques chiens et corbeaux se risquent sur les lieux, pour voler aux vers leur pitance encore chaude, ou pour recevoir un coup de pied méprisant de la part d'un soldat masqué.

Les prisonniers ont été dépouillés de leurs armes et armures. Ils ne portent que leurs sous-vêtements de combat, épais et matelassés, souillés de sang et de sueur et marqués par la rouille. Ils ont le regard désespéré des soldats brisés, écrasés par une force supérieure. Alignés en rangées anémiques, ils sont à genoux dans la terre boueuse, les mains croisées sur la tête. Les rares osant poser leur regard sur les vainqueurs reçoivent des coups de pieds, lorsqu'ils ne sont pas roués de coups vicieux, abattus par le rayon calorifère d'une lance-feu ou par le fil d'une hache émoussée.

Après ce qui semble être des instants interminables, des officiers de la Légion du Vautour circuleront parmi les prisonniers. Leurs yeux inexpressifs, figurés par des gemmes sanguines, s'arrêteront sur chaque soldat, comme s'il s'agissait d'évaluer des pièces de boucherie au marché de la cité. Ils désigneront ainsi du menton les blessés, les mutilés et ceux qui semblent avoir sombré dans la folie. Des mains se saisiront des malheureux et les pousseront en pleurs vers les croix, les potences et les bûchers qui décorent désormais l'horizon. Après plus de deux heures d'une sélection rigoureuse, la cinquantaine de prisonniers restants sera invitée par un ordre sec et cassant à se relever. Quelques prisonniers, dont les membres engourdis empêchent l'obéissance immédiate, seront froidement abattus par des Masques de Vautour impitoyables. Les autres prisonniers se feront violence et se relèveront avec des grimaces de douleur.

Enfin, l'ordre de se mettre en marche sera donné. La misérable colonne humaine défilera au pas vigoureux imposé par les Masques de Vautour, ces mercenaires, parfois compatriotes des prisonniers, qui ont vendu leur honneur et leur fierté pour le mépris vaguement reconnaissant des Seigneurs Ténébreux.

De l'Animal à l'Animal

Les prisonniers, dont font bien sûr partie les aventuriers, seront ensuite parqués, comme du vulgaire bétail, dans un minuscule enclos étroitement surveillé par des soldats granbretons. La sous-alimentation, les mauvais traitements, ainsi que la menace des lances-feu des Chats Sauvages, spécialistes des gardes nocturnes, effacent tout espoir de fuite ou de rébellion. Il ne restera





pas même l'espoir de voir une armée alliée venir au secours des prisonniers. Qu'il s'agisse de propagande sournoise ou de sinistre vérité, les Seigneurs Ténébreux semblent être les maîtres absolus de ce territoire. Et pour les avoir vu combattre sans faiblir, rang après rang, avec un souci de discipline et de solidarité sans failles, les aventuriers sont convaincus qu'il s'agit de la vérité.

Les jours se succèderont dans la morosité la plus totale. En se rangeant sous la bannière impériale, la population locale a mis un terme aux pillages, à la persécution et à la chasse aux esclaves. Ces derniers forment des colonnes de milliers de personnes qui partent pour des destinations inconnues. La plupart ne reverront plus jamais leurs familles et prient leurs dieux pour que ce soit mieux ainsi. Car pour préserver leur santé mentale et leur vie précaire, ils vont devoir abandonner toute trace d'humanité et d'amour propre, et se ravaler au rang d'animaux de compagnie, serviables et dociles. Sous les yeux médusés des aventuriers, toujours prisonniers de leur enclos, les caravanes qui partent pour Londra sont chargées de richesses incommensurables : les ressources de toute une cité, lorsqu'il ne s'agit pas de celles d'un royaume ! Des caravanes de réfugiés, ayant tout perdu dans les incendies et les pillages ou désirant fuir la tyrannie granbretonne pour un royaume voisin, partent à leur tour vers l'inconnu.

Enfin, presque une semaine après la victoire granbretonne, il ne restera plus dans les régions que des «vassaux» brisés et soumis. Le gros de l'armée victorieuse s'est remise en marche, après avoir abattu les tentes et les campements, ne laissant derrière elle que des garnisons d'occupation. Les prisonniers suivront péniblement le rythme des troupes masquées, avançant vers la prochaine bataille, sans même prendre la peine de souffler. Si les Masques de Bête sont mécontents d'un tel rythme, aucun ne le laissera supposer et les aventuriers découvriront alors la véritable force du Ténébreux Empire : la discipline de ses sujets et la loyauté sans réserve envers les Grands Maîtres des Ordres…

Puis l'armée se disloquera, tandis que chaque légion prendra connaissance de sa nouvelle affectation. Les prisonniers resteront avec la Légion du Vautour et recevront bientôt la visite d'un Commandeur, un déserteur roumanien recherché pour triple homicide dans sa terre natale. Devant les prisonniers réunis, il tiendra un très court discours.

«Vous avez, je pense, eu le temps de mesurer la folie qui était la vôtre de vouloir vous opposer à la toute puissante marche de la Granbretanne. Vous avez certainement compris que sa destinée est de purifier l'Europe mourante et corrompue, et de la pacifier afin qu'un nouvel âge de paix et d'harmonie s'instaure à jamais sous la surveillance bienveillante du Prince Eternel, l'Immortel et Omnisage Huon. Le temps également de constater qu'il est vain de s'opposer à l'inéluctable. De comprendre que le moment est venu, pour vous, d'accepter vos nouveaux et légitimes maîtres. Vous êtes des brebis égarées, qui méritez mieux que de pourrir dans la fange d'un fossé, oublié des dieux et de tous : vous êtes des guerriers ! Même si vous avez été vaincus, vous avez fait preuve de bravoure et vos bras ont enlevé la vie à plusieurs de nos Frères Masqués. Il est légitime que vous payiez pour ce crime, mais parce que je suis magnanime, vous pourrez encore choisir comment. Vous pouvez accepter la sentence de mort qui pèse sur vos épaules et finir la journée à danser la gigue au bout d'une corde. Mais vous pouvez également choisir la vie et décider de dédommager Huon le Tout Puissant, en remplaçant dans ses armées les valeureux que vous avez assassinés.

A cette heure, le choix vous appartient. Vous êtes de valeureux guerriers et vous savez nécessairement à quel service mettre votre épée. Ne laissez pas des bribes de loyauté envers un souverain uniquement soucieux de ses richesses et de son bien être, obscurcir votre choix. Vous n'avez plus le droit à la stupidité. Qui choisit de ne pas servir le Glorieux Empire de Granbretanne ?»

Bien entendu, tous les prisonniers ravaleront leur fierté et baisseront les yeux, jetant de furtifs coups d'œil à droite et à gauche, pour constater que la reconnaissance de la défaite est aussi unanime que le désir de vivre.

«Bien. Mettez un genou en terre et répétez après moi le serment d'allégeance au Prince Eternel. Lorsque cela sera fait, vous subirez le meilleur entraînement qui soit, au terme duque, vous serez reconnus comme des citoyens granbretons. Soyez les bienvenus dans la Légion du Vautour.»

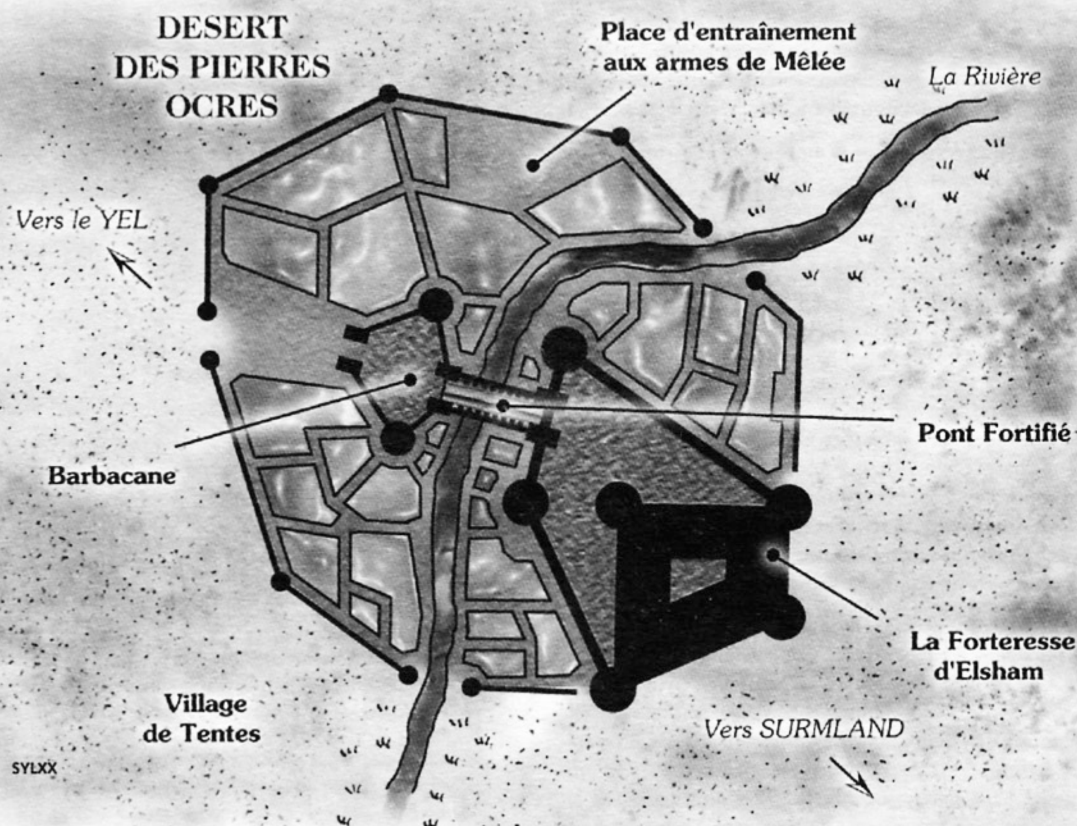
Autres introductions

Chaque MJ doit se sentir libre d'adapter tout ou partie des introductions présentées ici. Il peut en envisager d'autres, plus appropriées au passé de ses aventuriers. Ainsi, s'il tient à faire jouer ce scénario à des aventuriers européens (ce qui reste possible), il peut les encourager à s'enrôler dans les légions du Vautour pour échapper à la justice ou à la colère d'un puissant noble qu'ils auraient contrarié. Ils peuvent aussi délibérément adopter le port du Masque de Vautour afin d'explorer un peu plus librement la société granbretonne, pour le compte d'un monarque européen, ennemi du Ténébreux Empire. En grande rivale de la Granbretanne, l'Espanyia se prête assez bien à ce genre d'option. Bien sûr, les aventuriers devront faire leurs preuves au sein de l'un des régiments disciplinaires de Granbretanne avant d'être considérés avec sérieux et y rencontrer Thaléus.

Le Régiment Disciplinaire d'Elsham

Forteresse sise sur la frontière granbretonne séparant le Surmland accueillant du Yel inhospitalier, Elsham est l'endroit idéal pour imposer à ses occupants une rigueur disciplinaire sans failles, à laquelle manquer équivaut la plupart du





temps à une mort horrible dans le Yel cauchemardesque. En outre, sa relative proximité avec les forteresses de Kingham et de Kroiden offre aux légionnaires d'Elsham l'occasion de varier les déplaisirs au cours de missions forestières dans la sombre Arkwood ou d'escapades côtières et maritimes.

Il n'est pas étonnant qu'en allant chercher le danger et l'expérience là où ils sont, les légionnaires affectés à Elsham deviennent des individus au caractère d'acier trempé. Leur obéissance et leur coordination au sein d'un groupe de soldats masqués leur assurent ainsi une longue survie. Si la forteresse connaît chaque année des pertes impressionnantes au cours d'entraînements réellement périlleux, elle est le lieu idéal pour rééduquer les Granbretons qui ont du mal à s'insérer dans le moule rêvé par Huon. Elle est également la première forteresse à former les recrues européennes qui acceptent de servir la puissante Granbretanne. Dans tout le royaume insulaire, il n'y a pas de garnison plus mal lotie que la Forteresse d'Elsham, qui héberge le Régiment Disciplinaire le plus sévère et le plus rigoureux de l'Empire.

Quelles que soient leurs origines respectives, les aventuriers débutent tous cette aventure à Elsham, avant de recevoir leur première affectation sur le continent. Mais avant de présenter les premiers événements, voici un petit descriptif du Régiment Disciplinaire d'Elsham.

La Forteresse d'Elsham en un Coup d'Oeil

La caserne de la forteresse est depuis longtemps inadaptée à la taille du Régiment Disciplinaire. En effet, ses effectifs ont sans cesse crû depuis que la forteresse s'est découverte une vocation décisive dans l'entraînement des recrues européennes, dont la discipline et la force de caractère sont très inférieures à celles des Masques de Bêtes de l'Empire.

De ce fait, la forteresse en elle-même est réservée à l'intendance, l'administration, ainsi qu'aux officiers. Une véritable ville de tentes s'est implantée à l'intérieur comme à l'extérieur de la forteresse, donnant par là même naissance à une seconde fortification (en solides rondins de bois et flanquée de tours de surveillance à intervalles réguliers) pointant fièrement en direction du Yel.

Le Régiment Disciplinaire d'Elsham est composé de 2 000 soldats masqués, répartis en vingt centuries de dix meutes chacune. Celles-ci mêlent sans distinction les nationalités et les Masques, avec la volonté de renforcer l'unité et la solidarité des différents membres. D'ailleurs, ce sont souvent le rejet de l'uniformité et les problèmes relationnels qui entraînent l'internement d'un Masque en ces lieux.

La forteresse est dirigée par le Connétable Abram Hobbes. Celui-ci a sous ses ordres un état major de vingt Commandeurs, ainsi que deux cents chefs de meute parmi ses officiers. L'entretien et la réparation des fortifications sont assurés par cinquante sapeurs de l'Ordre du Blaireau, dirigés par le Chef Ingénieur Dovan Asley. L'approvisionnement en armes et nourriture est géré par cinq Masques de Chameau commandés par le Maître-Marchand Jon Astrovic. Dix Cochons s'occupent du «trou» et des geôles en général, en compagnie d'un unique Masque de Crâne, Greg Settler, assez peu exalté dans son travail et qui préfère la collection des pierres naturelles. L'infirmerie est tenue par dix Cygnes, sous la supervision de Jenna «le Glaçon» Harris, et les communications transmises par cinquante Lièvres rapides et robustes. Il y a en tout et pour tout deux ornithoptères dans la forteresse d'Elsham. Le premier sert à la reconnaissance maritime ou terrestre. Il est piloté par un Corbeau goguenard et méprisant du nom de Pawl. Le second sert au transport des personnalités et est laissé sous la responsabilité d'un Hibou froid et méthodique, Karl. Enfin, un collège de 50 Visons veille sur le moral des troupes, parfois par la prostitution, mais la plupart du temps par des représentations théâtrales ou des concerts musicaux dans le réfectoire réaménagé de la forteresse. A cette dernière fin, elles disposent d'un Orgue Humain *(2)* composé de seize «instruments» et déployé avant chaque concert.

(2) L'Orgue Humain est une des meilleures preuves de la décadence morale des Granbretons. Il s'agit, ni plus ni moins, d'un grand orgue dont chaque tuyau est remplacé par un humain, mâle ou femelle, dont le timbre de voix est sélectionné selon sa capacité à reproduire une note unique. Le clavier commande divers instruments de torture, qui arrachent aux «instruments» des cris de hauteur et de portée appropriées au supplice, produisant des mélodies agréables ou discordantes, selon la compétence ou l'humeur du joueur d'orgue. Une vingtaine de suppliciés est nécessaire pour constituer un Orgue Humain modeste. La fabrication d'un Orgue Humain est un acte de COMP 3, de Discipline Biologique. Mécanisme à ressorts est l'unique Pré-Requis. Une variante implique l'utilisation du Secret Technologique Insensibilité pour garantir que les «instruments» soient végétatifs et qu'ils ne réagissent qu'aux seuls stimuli du clavier. Mais beaucoup de Granbretons se délectent de la détresse et des pleurs des suppliciés avant que le concert ne commence. La compétence Art (Musique) peut s'avérer utile, mais Artisanat (Tortures) peut également faire l'affaire, bien que le résultat soit tout sauf mélodieux.

Une forte proportion d'esclaves complète la population d'Elsham. Ils sont plus de huit cents, de tous sexes, nationalités et âges, à travailler aux cuisines, sur les fortifications avec les Blaireaux ou à accomplir les tâches les plus laborieuses en compagnie des légionnaires, dont les corvées sont nombreuses et interminables. Un petit nombre de ces esclaves a été formé à la Médecine Rudimentaire pour aider les Cygnes en cas de surcroît d'activité, et un autre, essentiellement féminin, pour seconder les Visons dans leur «mission de soutien», une fois le service journalier terminé. Ces derniers forment le coeur de la prostitution à Elsham. Il faut enfin rajouter la cinquantaine d'esclaves personnels que totalise à lui seul l'état major du régiment

Un Légionnaire Typique de la Forteresse d'Elsham, Masque de Bête d'un Ordre Guerrier

FOR 16 **CON 17** **TAI 16** **INT 10** **POU 11**
DEX 14 **APP 10**

Points de Vie : 17.

Armure : 1D10+2, armure de plaques granbretonne.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Large* 85 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Lance Longue* 78 %, dégâts 1D10+1+MD, PdS 15 ; *Lance-Feu granbretonne* 60 %, dégâts 5D6, portée 50 mètres ; *arme appropriée à l'Ordre* 60 %, dégâts selon l'arme.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 40 %, Bagarre 80 %, Chercher 65 %, Déplacement Silencieux 50 %, Ecouter 60 %, Esquive 60 %, Europe du Tragique Millénaire 35 %, Granbreton 50 %, Grimper 60 %, Idiome Secret de l'Ordre 60 %, Langue Commune 50 %, Lutte 40 %, Maîtrise Technologique 20 %, Monde Naturel 80 %, Orientation 55 %, Pister 55 %, Sauter 60 %, Se Cacher 40 %, Secrets de l'Ordre 75 %.

Une Atmosphère Détestable

La discipline est bien évidemment extrêmement stricte, voire inhumaine. Ici, l'on forge des individus exceptionnels ; ceux qui ne peuvent s'adapter au moule sont brisés et rejetés. Ce qui suit n'est qu'un court échantillon des brimades et corvées que les aventuriers peuvent subir au cours de leur séjour dans le Régiment Disciplinaire d'Elsham.

Le Bizutage

Dès leur premier jour dans la forteresse d'Elsham, les aventuriers, ainsi que la trentaine d'autres recrues qui les accompagnent, se voient confisquer leurs masques. Il leur est ensuite donné une tâche absurde à accomplir en temps limité. Chaque aventurier effectue un jet de Chance : en cas de réussite, il peut s'agir de grimper au mat de la forteresse pour y accrocher les couleurs du régiment (un jet de Grimper) ; de prouver son endurance physique en soutenant une heure durant une importante charge sur les épaules (jet de CON x 5 %) ; de démontrer sa force personnelle en effectuant un grand nombre de pompes (jet de FOR x 5 %) ; de séduire la hideuse Goethel, la cuisinière de la cantine (jet de Charisme), avant le repas du midi. Les répercussions en cas d'échec sont laissées à l'appréciation de chaque



MJ, mais s'accompagnent toujours d'un violent mépris de la part des légionnaires. Les aventuriers devront systématiquement réussir des jets de Charisme pour être considérés avec crédibilité à chacune de leurs actions ou paroles.

Les aventuriers qui ont raté leur jet de Chance initial se voient confier des tâches plus pénibles : rester parfaitement immobile une journée durant (jet sous POU x 3 %) sous la surveillance goguenarde de Masques irrévérencieux ; participer avec d'autres bizuts au concours d'apnée dans les fosses communes de la forteresse (jet sous CON x 3 %) ; faire un bras de fer avec un autre bizut (FOR/FOR de 2D6+6), dont le perdant subit la morsure (lancer 1D6) : (1-2) d'une flamme de bougie (dégâts 1) ; (3-4) d'un clou rouillé (dégâts 1D2) ; (5-6) d'un scorpion du désert du Yel (VIR 1D6). En cas d'échec à ces épreuves, les aventuriers sont jugés comme des faibles ou des inaptes par les autres Masques du régiment. Ils deviennent de fait des souffre-douleur, à qui les pires corvées vont être régulièrement attribuées.

En cas de succès à ces épreuves pour le moins stupides, les aventuriers seront d'autant mieux intégrés que leur prestation a été excellente. Ceux qui auront réussi aux épreuves les plus terribles (jet de Chance initial raté) seront notamment fêtés comme de véritables durs et jugés d'excellente compagnie. Ils s'apercevront qu'ils coupent à la plupart des corvées grâce à ce statut.

Les Corvées

Elles paraissent inépuisables et extrêmement répétitives, même si les Masques gradés font de sérieux efforts pour les diversifier de façon cruelle ou absurde. Les tâches les plus courantes sont les suivantes, mais le MJ est libre d'improviser à sa guise : corvée sanitaire, garde nocturne, plonge, distribution de la tambouille, entretien de la cour d'exercice, rénovation des locaux, extension des murailles, chasse aux graffitis, ressemelage des bottes des fantassins, purge des douves ou des fosses communes, rempaillage des sièges, abattage du bétail pour les cuisines, service de table.

Les Sanctions

Les punitions réservées aux Masques de Bête en cours de rééducation sont particulièrement sévères et participent largement à leur forger un caractère de fanatique. Généralement, lorsqu'un Granbreton commet une erreur, c'est toute sa chambrée qui est punie en même temps que lui. Ce système présente au moins deux particularités : d'abord, il participe à la création d'une identité de groupe et de solidarité entre les membres de la même chambrée. Ensuite, les officiers comptent sur les compagnons du contrevenant pour lui administrer une bonne trempe s'il ne file pas droit.

La nature des sanctions n'est pas très variée et son échelle est la suivante : fouet (dégâts totaux 1D4) ; bâton (dégâts totaux 1D6+1) ; supplice (dégâts totaux 2D6+2) ; supplice puis bannissement ; supplice puis exécution. Bien qu'essentiellement basées sur les châtiments corporels, les sanctions s'accompagnent de jours de «trou» dans les geôles obscures d'Elsham. Dans les oubliettes, un vieux morceau de pain rassi ainsi que l'humidité récoltée sur les murs sont les seules sources de subsistance des «invités».

Tout aventurier subissant des supplices doit réussir impérativement un jet de CON x 5 ou être littéralement brisé. Dès lors, il sera incapable de servir plus avant la Granbretanne et il sera banni chez les Sans-Masques.

L'Entraînement Quotidien

L'entraînement prodigué au sein du régiment disciplinaire d'Elsham est parmi les plus rigoureux de Granbretanne. Dans la mesure où les aventuriers vont y passer un temps pouvant atteindre plusieurs mois, il est inévitable qu'ils améliorent leurs compétences de profession.

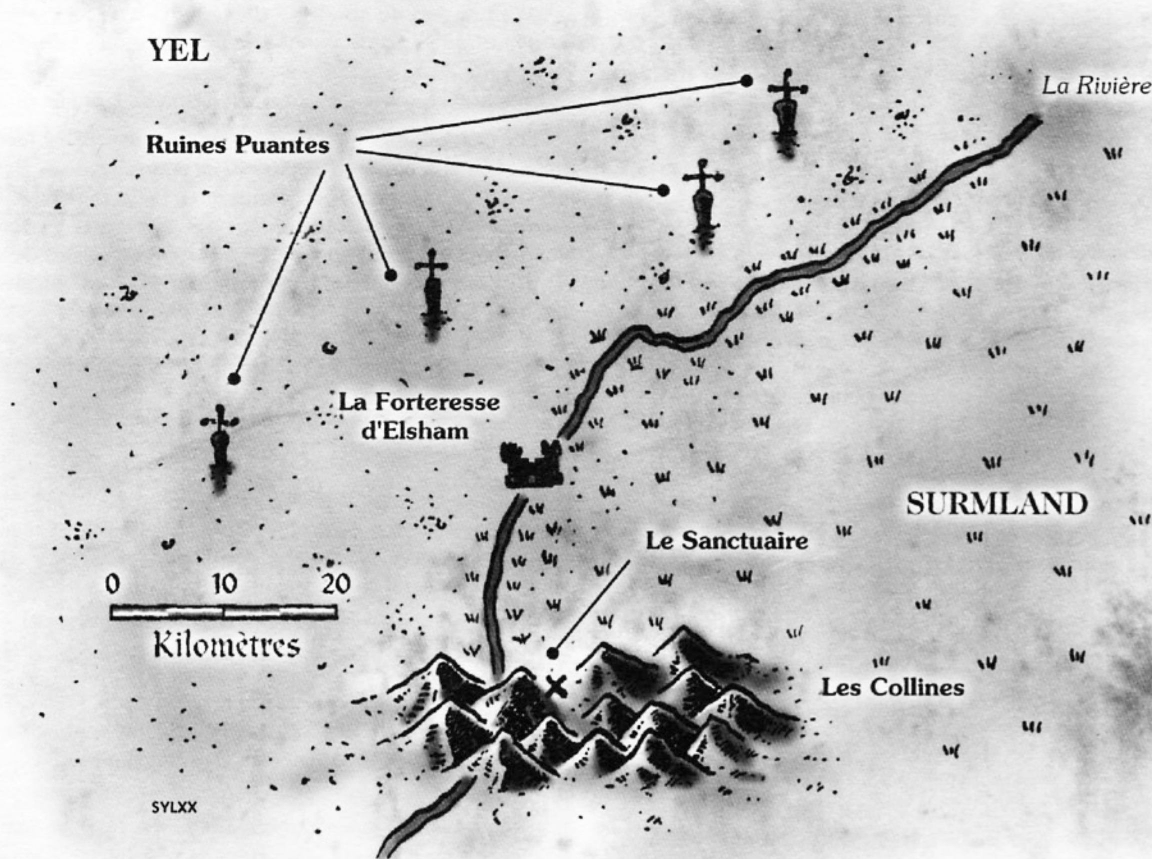
Consultez les règles sur l'entraînement (HNE pp.79-80) pour vous familiariser au préalable avec ce système. Une grande partie du temps des aventuriers étant occupée par leurs corvées et obligations quotidiennes (sans parler de leur enquête sur les voleurs de Masques), ils n'effectuent leurs jets d'INT x 3% que toutes les quatre semaines. Le gain en cas de succès est de 1D6 points, comme indiqué dans les règles. Pour les compétences non martiales, l'augmentation ne peut survenir que tous les quatre mois si un jet d'INT x 4% est réussi, pour le gain normal de 1D10 points. Rappelez-vous que le score des compétences ne peut pas progresser au-delà de 80% par l'entraînement. Toute maladresse au cours de ces entraînements implique que l'aventurier n'a pas résisté aux pressions exercées sur lui et qu'il a craqué. Il est donc banni parmi les Sans-Masques.

Les officiers d'Elsham ne se soucient pas d'entraîner les aventuriers dans les domaines où ils sont médiocres. Les soldats sont inlassablement entraînés dans les compétences d'armes et de bouclier. L'esquive n'est pas étudiée en raison de l'armure de plaques des Granbretons qui les privent d'une partie de leur mobilité. Un tel entraînement est une perte de temps alors qu'un bouclier solide et une armure efficace constituent l'un des meilleurs remparts qui soient aux armes barbares du Tragique Millénaire. Même s'ils ne progressent plus au-delà de 80% autrement que par l'expérience acquise au combat, les Masques de Bête continuent à s'entraîner. Grâce à cette obstination dans la pratique quotidienne des exercices, aux missions dangereuses dans le Yel ou la forêt d'Arkwood, et à l'habitude de travailler en équipe pour assurer leur survie, les légionnaires d'Elsham sont devenus les guerriers les plus endurcis de l'Europe entière.

Le Climat

La forteresse d'Elsham est bâtie à la frontière du désert de pierres ocres du Yel. L'air y est sec et les cieux totalement dégagés tout au long de l'année. La chaleur est néanmoins supportable, au contraire du manque d'humidité et la poussière omniprésente qui dégradent considérablement le moral des légionnaires. L'eau est rationnée et des caravanes de ravitaillement constituées chaque semaine.





Depuis les hautes tours de la forteresse, il est possible de voir le tourbillon qui se situe au coeur du Yel et qui aspire tous les nuages et toute l'humidité de la région. En outre, le Yel présente une radioactivité Moyenne et même Elsham et ses environs en présente une Faible. Consultez la Table de Radioactivité p.89 de Hawkmoon NE.

Les Missions Types des Légionnaires

Nous proposons ici cinq courts scénarios, censés illustrer les rigueurs de la vie à Elsham *(3)*. Les trois premiers présentent les dangers que les légionnaires du Régiment Disciplinaire ont coutume d'affronter au quotidien. Les deux derniers sont plus événementiels, mais tout de même représentatifs de la vie à Elsham. Le MJ est libre de les écarter à tout moment ou d'en introduire de nouveaux. A noter que si ces aventures ne sont pas indispensables au déroulement du scénario général, elles contribuent à la restitution de l'ambiance de la Forteresse. Idéalement, ce moment du scénario sera mis à profit pour les corvées, entraînements et d'éventuelles améliorations des scores de compétence par l'expérience. Le scénario ne commence réellement qu'au bout d'un à deux mois, lorsque Thaléus recrute les aventuriers. Ce délai est néanmoins nécessaire au MJ s'il désire restituer avec puissance et réalisme l'ambiance du régiment disciplinaire.

(3) Lors des aventures en dehors de la forteresse d'Elsham, le MJ doit songer à solliciter les compétences suivantes de ses joueurs : Amorcer/Désamorcer Piège pour la pose de collets nécessaires à leur alimentation ; Chercher pour rester sur leurs gardes et détecter à l'avance les agressions hostiles ; Grimper pour franchir les obstacles naturels que constituent certaines ruines ou collines escarpées ; Monde Naturel, pour la cueillette ou la pêche, nécessaires à leur alimentation ; et enfin Orientation pour se repérer dans l'immensité désolée du Yel, ou la dense et obscure forêt géante d'Arkwood. En effet, ces compétences participent toutes à la survie des légionnaires d'Elsham qui affinent autant leurs techniques de combat que de survie.



Chasseurs de Dramits

Les Dramits sont pour les Granbretons une menace ancestrale, car ils ont toujours été un obstacle à la conquête de leur propre pays. La recrudescence d'activité de ces créatures et leur trop franche présence aux frontières du Surmland sont autant d'inquiétudes pour Huon qui ne ménage pas ses efforts pour les éliminer.

L'Affaire

Les légionnaires d'Elsham sont régulièrement envoyés dépeupler la forêt géante d'Arkwood des étranges Dramits qui y vivent (voir pp.11-13 de L'Empire Ténébreux). Ces missions présentent un danger variable, selon que les patrouilles granbretonnes tombent sur des Ouvriers ou des Guerriers. Comme les aventuriers peuvent se voir confier plusieurs fois ce genre de mission, le MJ peut décider d'introduire des variations de son cru pour éviter la monotonie ou préserver l'intérêt de ses joueurs.

Variantes

(1) Un Dramit Géant (d'origine inconnue) hante la forêt d'Arkwood, s'en prenant indifféremment à tous les Dramits. Il tend une grossière embuscade aux aventuriers en patrouille, qui auront certainement beaucoup de mal à vaincre la monstruosité, passant pour l'occasion de chasseurs à proies.

(2) Une portion inexplorée (il y en a tellement !) de la forêt d'Arkwood abrite une végétation colorée dégageant des phéromones hallucinatoires. Les sens perturbés, les aventuriers se perçoivent les uns les autres comme des monstres hostiles et s'affrontent sans pitié ; des jets d'Idée difficile (INT x 3) peuvent leur permettre de réaliser leur méprise, mais parviendront-ils à éviter de trop graves blessures ?

(3) Une compétition est organisée entre différentes unités. Celle qui ramènera le plus de têtes de Dramits gagnera les honneurs d'Elsham tout un mois. Pour l'emporter, il faudra de la témérité et s'approcher dangereusement des Dômes des Dramits.

Débuter

Plusieurs unités sont envoyées à Arkwood, certaines pour la première fois, pour restreindre la présence des Dramits aux frontières du Surmland. Le voyage les fait passer par les terres inhospitalières du Yel. Lorsque le mur sombre que représente la forêt géante devient visible, il reste encore une demi-journée de marche.

Alliés

L'unité des aventuriers est composée d'une dizaine de Masques de Bête, dirigés par un Chef de Meute compétent, vétéran de plusieurs «safaris» et familiers des techniques de combat dramits.

Obstacles

Le voyage vers Arkwood nécessite de traverser une partie du Yel, avant que le désert ne se mue en collines ondoyantes. Dans tous les cas, le rempart figuré par la forêt géante est visible à des kilomètres à la ronde. La flore, très largement inconnue, peut représenter des dangers intéressants à improviser pour le MJ.

Récompenses

Les aventuriers ne recevront aucune récompense à la suite de cette aventure.

Les Adversaires

Les ouvriers Dramits ne sont pas des adversaires formidables. Des plus obstinés, ils essaient de poursuivre leurs tâches même si les Granbretons les découpent en petits morceaux. Les guerriers Dramits, par contre, sont des adversaires beaucoup plus inquiétants, d'autant plus dangereux qu'insouciants de leur vie propre et attaquant en groupes de 2D10+2 membres (moyenne 13).

Considérations Tactiques

Dans la sombre forêt d'Arkwood, il est facile de trébucher au sol au cours d'un combat. Les aventuriers doivent à chaque round de mêlée réussir un jet de Dextérité facile (DEX x 6) pour ne pas se prendre les pieds et tomber. En cas d'échec, reportez-vous à la règle Combattre à terre (voir Hawkmoon NE page 103).

En raison de leur adaptation à l'environnement d'Arkwood, les Dramits sont exemptés de ces jets de Dextérité. Enfin, la lumière du soleil ne franchit que rarement la frondaison des arbres. Si les aventuriers n'ont pas pris la précaution de s'équiper d'une source d'éclairage, considérez qu'ils combattent dans la pénombre et réduisez leurs scores de compétences d'armes de moitié.

Un Dramit Guerrier Moyen

FOR 14 CON 14 TAI 07 INT 07 POU 07 DEX 11

Points de Vie : 11.

Armure : 1 point de chitine.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Griffes* (x2) 30 %, dégâts 1D4+1+MD ; *Morsure* 30 %, dégâts 1D8+poison (Sécrétion Paralysante 2 ; voir HNE p.161).

Compétences : Chercher 35 %, Grimper 75 %, Pister 45 %, Sentir/Goûter 50 %.

Rencontres

Utilisez les Tables de Rencontres du Yel et celles d'Arkwood (respectivement pages 8 et 10 de l'Empire Ténébreux) pour déterminer les rencontres effectuées par les aventuriers lors de ces missions.





Les Ombres du Yel

Un groupe d'Ombres du Yel (voir pp.6-7 de l'Empire Ténébreux) s'en prend nuit après nuit à la patrouille des aventuriers. Nouveaux dans la région et inconscients de ses pièges naturels, ils auront à découvrir la nature de leurs agresseurs, puis devront les vaincre.

L'Affaire

Les patrouilles dans le Yel sont les artifices pédagogiques les plus éprouvés de l'état-major d'Elsham. La sélection naturelle élimine les plus inaptes des Masques de Bête, tandis qu'elle renforce les survivants, sans compter les liens de solidarité qui se nouent entre les membres d'une patrouille lorsqu'elle est enfin de retour à la forteresse.

Débuter

Le capitaine des aventuriers les convoque pour leur assigner leurs tâches hebdomadaires. Cette fois, la liste est extrêmement courte, puisqu'il s'agit d'aller patrouiller plusieurs zones servant de relais aux troupes d'Elsham en manoeuvre. Ils partent à pied, chargés de leur matériel et du nécessaire de survie. Ils ont quatre points à visiter avant de retourner à la forteresse et leur périple va durer la semaine entière, ces points étant distants les uns des autres.

Alliés

Aucun ; les aventuriers sont totalement livrés à eux-mêmes. S'ils sont peu nombreux, introduisez deux ou trois PNJ, comme des Masques de Bête faisant partie de leur chambrée.

Obstacles

Les Ombres sont presque totalement invisibles la nuit. Le recours à la règle optionnelle «Pénombre, Ténèbres, Invisibilité» (HNE p.106) est indispensable. Les cieux nocturnes étant toujours parfaitement dégagés (à cause du Tourbillon (voir l'Empire Ténébreux, pp.9-10), la pénombre réduit de moitié toutes les compétences d'armes ou impliquant le sens de la vue. Intelligentes, les Ombres n'attaquent que lorsque leurs cibles sont dans d'importantes zones d'ombre, comme à flanc de collines. Toutes les compétences dépendant de la vue, compétences d'armes comprises, tombent alors à un niveau égal à la CON x 1% de chaque aventurier.

Récompenses

Décidément, la vie d'aventurier, si elle est riche d'expérience, ne rapporte plus.

Les Adversaires

Prises individuellement, les Ombres ne sont pas des créatures très dangereuses. Leur force réside dans leur nombre, et surtout dans leur étrange capacité à absorber la lumière et la chaleur ***(4)***. Par conséquent, si elles sont aisément repérables de jour (des tâches humanoïdes et sombres), elles sont presque totalement invisibles la nuit. Leur stratégie est éprouvée. Dans un premier temps, elles soufflent toutes les sources lumineuses, la plupart du temps en les étouffant (elles portent des sacs qu'elles remplissent de terre et de poussière au dernier moment), avant de profiter au mieux de la cécité de leurs victimes pour les immobiliser et se repaître de leur chaleur corporelle. S'ils comprennent le mode de sustentation des Ombres, les aventuriers auront la possibilité de leur tendre un piège grossier . Après les avoir attirées dans un cirque, en mettant le feu à des fagots de broussailles préparés à l'avance, ils pourront empêcher la fuite des Ombres et les exterminer facilement.

. **(4)** Ainsi que la chaleur. Le toucher vorace d'une Ombre est comparable à la morsure du givre ; la victime ressent une intense douleur similaire à une brûlure de torche (dégâts 1D6 points). Comme pour le feu, les armures protègent 1D6 rounds seulement (voir HNE p.86) avant que le froid ne se répande à travers la matière. Les Ombres attendent habituellement que leur cible aient retiré leurs armures, mais l'utilisation de la compétence Lutter (voir Hawkmoon NE p.63 pour les règles particulières) leur permet, après avoir immobilisé leur adversaire, d'entrer directement en contact avec la peau de leur cible. Etant donnée leur faible force physique, elles se jettent souvent à deux Ombres sur un adversaire humain moyen (elles cumulent ainsi leurs scores de FOR pour les tentatives d'immobilisation).

Une Ombre Moyenne du Yel

FOR 07 CON 11 TAI 11 INT 13 POU 11 DEX 14

Points de Vie : 11.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Toucher Glacé* 40 %, dégâts spéciaux.

Compétences : Chercher 75 %, Esquive 55 %, Langue Commune 65 %, Lutter 60 %, Se Cacher 75 %.

Considérations Tactiques

Un ratio égal à une Ombre pour deux aventuriers permet de créer des situations riches et intéressantes. Si vos aventuriers sont particulièrement expérimentés, vous pouvez augmenter le nombre d'Ombres, ainsi que leurs scores de compétences, pour en faire des adversaires plus redoutables.



Les Ruines Puantes

Plusieurs sites du Yel répondent à cette appellation toute personnelle. Il s'agit en fait de ruines situées dans les territoires de chasse des Pestilentiels et elles ne dégagent aucune odeur particulière, à moins de pénétrer dans l'antre même des monstres. Les Pestilentiels sont des créatures nocturnes des plus féroces, ce qui fait que les légionnaires d'Elsham ne s'aventurent jamais dans les Ruines Puantes en petit nombre, et toujours de jour.

L'Affaire

Débuter

Plusieurs raisons peuvent pousser les aventuriers à pénétrer dans les Ruines Puantes, chacune constituant une variante intéressante.

(1) Ils sont surpris par la nuit à proximité des ruines, et plutôt que de fuir aveuglément dans le désert hostile, ils décident de se barricader dans un édifice encore solide.

(2) Les aventuriers sont choisis afin de former un commando diurne qui va s'introduire dans le réseau effondré des égouts des Ruines Puantes et y exterminer les rejetons des Pestilentiels, abandonnés par les mâles en chasse (il ne reste qu'une poignée de femelles pour les protéger).


SYLXX

(3) La richesse passée des Anciens incite régulièrement les légionnaires à tenter leur chance, au cours de leurs permissions, pour explorer les Ruines Puantes et essayer d'en arracher quelques antiquités et objets de valeur.

Alliés

Aucun ; les aventuriers sont livrés à eux-mêmes. S'ils sont peu nombreux, introduisez deux ou trois PNJ, comme des Masques de Bête faisant partie de leur chambrée ou prenant leur permission en même temps qu'eux, selon la façon dont débute cette mini-aventure.

Obstacles

Les Ruines Puantes sont le territoire de chasse familier des Pestilentiels. De nuit, les intrus sont poursuivis par plusieurs Pestilentiels qui les rabattent patiemment vers une embuscade préparée par un plus grand nombre. Les vétérans d'Elsham connaissent cette tactique courante et leurs instructeurs auront certainement prévenu les aventuriers du danger à fuir les Pestilentiels, mais il est vrai que les affronter n'est guère plus intelligent. Comment s'en sortiront les aventuriers dans un environnement propice aux pièges et aux embuscades, aux course-poursuite et autres parties de cache-cache ? Un bon score en Sentir/Goûter pourra certainement servir aux aventuriers afin de détecter leurs adversaires et des armes de jets leur permettront d'éviter d'affronter leurs bec et griffes.

Récompenses

Le bonheur de servir le Glorieux Empire de Granbretanne est en soi une belle récompense.

Les Adversaires

Les Pestilentiels ne sont pas des créatures très intelligentes mais constituent un véritable danger dans les cas de combat rapproché. Leur odeur corporelle est à ce point insoutenable que les aventuriers qui manquent un jet de CON/VIR (3D6) sur la Table de Résistance réduisent toutes leurs compétences de 20 % pour 1D100-CON rounds.

Considérations Tactiques

Les Pestilentiels sont de redoutables adversaires. Un rapport réaliste des forces est de deux Pestilentiels pour un aventurier. A moins d'être des guerriers expérimentés, les Pjs s'en sortiront difficilement vivant. Pour équilibrer les choses sans avoir à tricher, pensez, en tant que MJ, à leur laisser l'opportunité d'exploiter leur environnement. Les Ruines Puantes recèlent maintes cachettes et poutrelles effondrées faciles à défendre. L'emploi des règles optionnelles suivantes est fortement suggéré : Position Confinée, Position Etriquée, Position Surélevée/Inférieure, Repousser, Rompre le Combat, Supériorité Numérique et Tirer une Volée.



Un Pestilentiel Moyen

FOR 11	**CON 11**	**TAI 11**	**INT 04**	**POU 11**
DEX 14	**APP 4**			

Points de Vie : 11.

Armure : 1D2 de fourrure graisseuse ; ces créatures semblent peu sensibles à la douleur.

Modificateur aux Dégâts : aucun.

Armes : *Griffes de Chat* x2 50 %, dégâts 1D6+MD ; *Morsure* 40 %, dégâts 1D8.

Compétences : Déplacement Silencieux 30 %, Ecouter 40 %, Grimper 40 %, Se Cacher 70 %.

Mutations, Tares et Malformations : voir HNE p.205.

Points de Mutation : voir HNE p.205.

Rencontres

Les Pestilentiels règnent sans partage sur leur territoire, et il est peu probable que les aventuriers en maraude dans le Yel y rencontrent autre chose que quelques Carapaces stupides (voir p.6 de l'Empire Ténébreux).

Les Berserkers de l'Amour

La survie dans le Yel, si elle est difficile pour les individus, est extrêmement délicate pour les espèces. La multiplication par la reproduction et le mélange des gènes sont les subterfuges naturels que les mutants ont intuitivement découverts pour s'assurer de la survie de leur descendance. En effet, leur nombre ou l'apparition de nouvelles mutations plus spécialisées sont les seuls espoirs de survie de leur lignée d'une génération à l'autre. En conséquence, à l'approche des pleines lunes, les mutants sont pris d'une véritable frénésie sexuelle au terme de laquelle ils se seront attachés à dénicher des femelles reproductrices qu'ils honoreront à tour de rôle des heures durant. Toutes n'y survivent pas, mais le destin de celles qui sont suffisamment fortes est pire. Elles sont maintenues en captivité durant leurs mois de grossesse dans des caves sombres et humides, totalement sous-alimentées, et rarement capables de survivre aux accouchements déchirants.

L'Affaire

Jenna Harris et trois de ses infirmières ont pris l'habitude de sortir de la forteresse certaines nuits, sous l'escorte de six Masques de Bête, pour cueillir des plantes médicinales qui ne s'épanouissent que lors des soirs de pleine lune.

Débuter

Le lendemain matin de la nuit de pleine lune, les Masques de Cygne et leur escorte ne sont toujours pas de retour. Près de la moitié de la garnison d'Elsham est envoyée en patrouille pour essayer de retrouver leur trace. Les aventuriers font partie de l'une de ces patrouilles.

Alliés

Aucun ; les aventuriers sont totalement livrés à eux-mêmes. S'ils sont peu nombreux, introduisez deux ou trois PNJ, comme des Masques de Bête de la forteresse, affectés à leur patrouille par erreur ou par précipitation.

Obstacles

Au bout d'1D3 jours de recherche, les aventuriers tomberont inopinément sur les cadavres mutilés et partiellement dévorés de l'escorte des Masques de Cygne. Un jet en Pister sera nécessaire pour suivre les assassins jusqu'à leur tanière, à un jour de marche de l'endroit. Les Masques de Cygne sont emprisonnés dans un cul-de-sac derrière une grosse pierre qu'il faudra faire rouler (elle a une TAI de 60) pour les libérer.

Chaque soir, l'une d'entre elles est sauvagement violée à plusieurs reprises par les monstres stupides. La victime sombre invariablement dans la catatonie et révèle plus tard des tendances dépressives si ce n'est suicidaires.

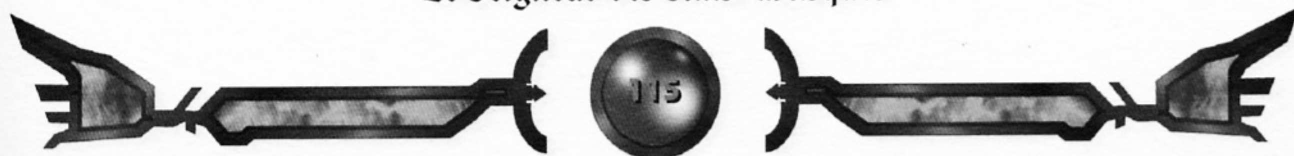
Dans la tanière des Berserkers de l'Amour se trouve également Arjiah, une mutante anthropomorphe, grosse de plus de 17 mois (!). Malgré tout robuste, elle a interposé sa monumentale corpulence (TAI 19) entre les Masques de Cygne et les Berserkers de l'Amour, accordant à celles-ci une nuit de répit. Lorsque les aventuriers les délivrent, Arjiah est sur le point d'accoucher et les Cygnes décideront de l'assister. Le pénible accouchement dure deux jours entiers, mais la chose enfant d'Arjiah ne survivra pas à la naissance. Prise de compassion, Jenna Harris ordonnera aux aventuriers de confectionner une litière (Réparer/Concevoir) pour ramener Arjiah à la forteresse d'Elsham. Dans les semaines qui suivront, après s'être rétablie, Arjiah deviendra l'ombre de Jenna Harris, à la fois servante et garde du corps.

Récompenses

Les aventuriers peuvent se faire de Jenna Harris une alliée reconnaissante s'ils parviennent à la sauver. En outre, ils auront attiré l'attention de leurs supérieurs, qui se montreront certainement plus conciliants lors de la distribution des corvées ou des missions périlleuses. Enfin, ils recevront une prime de 200 souverains d'argent. Les Masques de Cygne étant indispensables aux légionnaires d'Elsham, la plupart d'entre eux considéreront les aventuriers avec bienveillance à la suite du sauvetage. Plus particulièrement, ils bénéficieront d'un bonus de +30 % à toutes les compétences du Groupe de Communication (voir HNE p.56) dans leurs relations avec les Masques de Cygne, ce qui peut leur être utile dans leur enquête à Elsham (voir Sources de Renseignements : les Infirmiers du Cygne).

Les Adversaires

Les Berserkers de l'Amour sont des créatures difformes et grotesques, qui vivent dans un petit groupe de cavernes dans les collines du Yel. Ils combattront jusqu'à la mort, car les femelles sont à leurs yeux (surtout en cette période de pleine lune) des joyaux sans prix.





Considérations Tactiques

Plusieurs des Berserkers ont été blessés ou tués par l'escorte des Masques de Cygne, aussi leur nombre n'excède pas une fois et demi celui des aventuriers. L'utilisation d'armes de jet ou de tirs peut être un atout dans le jeu des aventuriers.

Un Berserker de l'Amour

FOR 16 **CON 14** **TAI 16** **INT 09** **POU 08**
DEX 10 **APP 04**

Points de Vie : 15.

Armure : 1D4-1 points, armure composite de métal, de cuir et de haillons dépenaillés.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Assommoir* 2M 50 %, dégâts 1D8+3+MD, PdS 20* ; *Bagarre* 75 %, dégâts 1D3+MD ; *Lutte* 55 %, dégâts spécial ; *Trique* 40 %, dégâts 1D6+MD, PdS 15*.

** Cette arme n'est pas destinée à la parade et accumule les points de dégâts reçus lors des parades, jusqu'à rupture.*

Compétences : Ecouter 46 %, Esquive 55 %, Granbreton 18 %, Grimper 75 %, Grogner 84 %, Langue Commune 45 %, Monde Naturel 40 %, Pister 62 %, Sauter 55 %, Se Cacher 73 %.

Mutations, Tares et Malformations : Membre/Corps Déformé (massif, membres courts et épais), Membre/Trait Caractéristique Manquant (dentition composée de 20 molaires), Problèmes Epidermiques (des plaques de chairs mortes se détachant de manière périodique).

Points de Mutation : aucun. Descendant dégénéré des hommes.

Rencontres

Le MJ doit être prêt à recourir aux Tables de Rencontres dans le Yel (p.8 de l'Empire Ténébreux) afin de déterminer les rencontres effectuées lors du périple des aventuriers vers le repaire des Berserkers de l'Amour.

Contrebande de Nadrek

Le Nadrek est un puissant alcool distillé par des esclaves très spécialisés de Granbretanne. Cette boisson de luxe est la préférée de la noblesse et de la haute société granbretonne. Le goût du Nadrek est sucré et délicat, et confère au buveur un sentiment d'euphorie et de supériorité (pendant 1D3 heures de griserie). Une seule gorgée de Nadrek coûte la modique somme de 50 souverains d'argent. Certains Granbretons se sont spécialisés dans la distillerie d'un Nadrek de contrebande, de moins bonne qualité, mais cinq fois moins cher. Il est possible d'en acheter dans la plupart des arrières salles des tavernes, fumoirs et bordels fréquentés par les simples Masques de la société granbretonne.

Pour les aider à résister aux rigueurs d'Elsham, les Masques de Bête ont pris l'habitude de consommer en grande quantité stupéfiants, alcools et drogues variés. Au premier rang de ces produits interdits se trouve bien entendu le Nadrek.

Depuis plus de deux ans maintenant, une distillerie artisanale a été installée à une vingtaine de lieues de la forteresse d'Elsham. Elle est menée par des esclaves qui produisent un Nadrek de contrebande très bon marché et les légionnaires se relaient pour consacrer une part de leurs permissions pour administrer la distillerie et ravitailler la forteresse en Nadrek.

L'Affaire

Débuter

En raison de la sévérité de leur entraînement, les aventuriers sont sans doute devenus des consommateurs de Nadrek ou d'autres alcools et drogues rares et coûteuses. De fait, ils sont désignés à leur tour pour se rendre à la distillerie, s'assurer que tout marche comme prévu et ramener à la forteresse d'Elsham plusieurs tonneaux du précieux nectar.

Alliés

Les aventuriers devront se débrouiller seuls pour régler cette affaire.

Obstacles

Malgré leur éloignement de Londra, les esclaves de la distillerie ont été séduits par les idées du Culte de la Liberté, dont la fronde londraine est au plus fort. Lorsque les aventuriers arriveront à la distillerie, ils projetteront de prendre la poudre d'escampette, de rejoindre Wallneck Nervon et de fuir grâce à lui sur le continent. Avant que les aventuriers ne se soient familiarisés avec la distillerie, les esclaves se mutineront.

Ecraser la révolte ne sera pas chose difficile tant les esclaves sont habitués à craindre les Masques de Bête, mais il faut que les aventuriers songent à les épargner, s'ils ne veulent pas que la voûte de la contrebande de Nadrek d'Elsham ne s'effondreront. En outre, une telle catastrophe serait néfaste à leurs relations avec les autres légionnaires d'Elsham. Durant leurs cinq jours de permission passés à la distillerie, les aventuriers auront à chasser une meute de loups qui hantent les environs ; mettre fin au pillage des réserves par une vingtaine d'individus hardis issus du Petit Peuple du Yel ; lutter contre un incendie qui éclate nuitamment dans la distillerie. Enfin, ils seront relevés par d'autres permissionnaires et retourneront à la forteresse avec cinq lourds tonneaux remplis de mauvais Nadrek. Les faire pénétrer en secret dans l'enceinte du village de tentes d'Elsham nécessitera de l'astuce, et peut-être quelques pots-de-vin judicieux aux soldats de garde, ceux-ci étant après tout des consommateurs occasionnels de Nadrek.

Récompenses

Aucune. Les aventuriers ont accompli leurs devoirs officieux de légionnaires et sont plus que jamais dignes de consommer du Nadrek de contrebande dans les tavernes du village de tentes.





Les Adversaires

Les esclaves ne constituent aucunement un danger pour les aventuriers. Ce n'est que parce qu'ils ont la tête enflammée par les préceptes du faux Culte de la Liberté qu'ils ont tenté leur mutinerie. Leurs caractéristiques ne sont pas meilleures que celles du Jeune Domestique présenté p.186 de Hawkmoon NE.

Les loups représentent par contre une menace sérieuse, car ils chassent en meute, alternant les esquives et les assauts rapides pour mordre leurs proies au cou ou aux chevilles. Les aventuriers devront démontrer des facultés dans la pose de pièges et d'appâts s'ils veulent éviter la confrontation physique. Cette alternative est d'autant plus sage que la meute est composée de huit loups. Considérez les caractéristiques moyennes des Loups présentés p.210 de Hawkmon NE. Augmentez de 2 points toutes les caractéristiques du vieux mâle dominant, ainsi que toutes ses compétences de 40 %.

Quant au Petit Peuple du Yel, il ne constitue pas une menace sérieuse. Il n'est pas animé par la volonté de nuire, mais simplement de survivre. En effet, leur clan a été victime d'un désastre et toutes leurs réserves ont été perdues. Pour éviter la famine, les Minimes se sont résolus à aller dans le monde des hommes leur voler ce qu'ils pouvaient, mais leurs efforts en ce sens ont été pathétiques. S'ils sont bienveillants, les aventuriers tireront un cerf, un sanglier ou quelques lapins pour les leur offrir. Mais peut-on vraiment attendre de la part de Granbretons qu'ils soient bienveillants, surtout avec des créatures aussi diminuées que le Petit Peuple du Yel ? En cas de conflit, considérez les caractéristiques moyennes données p.203 de Hawkmoon NE. Leur force réside dans leur nombre, puisqu'ils sont une trentaine : de quoi harceler et empêtrer les aventuriers le temps que la majorité s'enfuie.

Rencontres

Le Maître de Jeu est invité à se reporter à la Table de Rencontres du Surmland, présentée page 30 du supplément l'Empire Ténébreux. Le Surmland est globalement désert et inhabituellement paisible, ce qui lui confère une étrangeté marquée.

Les Voleurs de Masques

Les aventuriers parviendront à Elsham après une journée de voyage particulièrement sèche et éprouvante dans le Surmland. Un vent brûlant souffle depuis le désert radioactif du Yel, transportant des poussières qui assèchent encore davantage l'atmosphère. Avec une cinquantaine d'autres recrues, ils seront guidés au travers du village de tentes et placés au hasard dans le quartier des recrues, de telle sorte que des aventuriers se connaissant n'auront aucun mal à rester ensemble. Les tentes n'accueillent que quatre recrues chacune, mais elles sont suffisamment serrées pour faire la connaissance des tentes voisines et éventuellement sympathiser.

Prise de Température

Dès leur arrivée à la Forteresse d'Elsham, les aventuriers seront frappés par le cosmopolitisme de sa population. Tous les Ordres de Granbretanne sont représentés, au plan administratif ou régimentaire. En dehors des quelques vétérans, on peut discerner au bout de quelques jours plusieurs catégories au sein des légionnaires, à condition de réussir un jet de Sagacité. Il y a tout d'abord ceux qui sont fraîchement arrivés, encore pleins de morgue et de ressentiment sur la punition qui leur a été infligée en étant envoyés à Elsham, et pleins d'illusions sur leur faculté à endurer la vie disciplinaire. Il y a ceux qui sont là depuis deux mois, dont le regard a déjà changé, et qui se demandent combien de temps ils seront capables de tenir dans l'enfer d'Elsham (ce sont les Masques de Bête qui paraîtront les moins distants aux aventuriers ; à la recherche d'une ancre psychologique, ils se proposeront comme parrains ou tuteurs). Il y a ensuite ceux qui sont sur le point de s'effondrer, au caractère instable et désespéré, proche de la psychose. Enfin, il y a les plus durs des légionnaires, ceux dont Elsham a trempé le caractère d'acier et qui formeront très probablement dans les prochains mois l'élite du Régiment Disciplinaire, avant d'être renvoyés dans leurs Ordres d'origine.

Pour mener à bien leur enquête (voir plus loin), les aventuriers auront à s'intéresser tout particulièrement aux Masques de Bête des troisième et quatrième catégories : soit les usurpateurs de masques ont une volonté de fer motivée par le désir de revanche et ils intègrent rapidement la dernière catégorie ; soit leur long éloignement de la stricte discipline des Ordres en a fait des inaptes ou des faibles qui ne résistent pas au traitement d'Elsham et s'effondrent inévitablement. Un jet d'Idée pourra éventuellement mettre les aventuriers sur cette piste.

La première semaine sera studieuse, les recrues apprenant les règles de vie dans la forteresse, la reconnaissance des grades et des masques, ainsi que la géographie locale. L'entraînement physique commencera la semaine suivante, avec un programme très chargé. Les matinées seront consacrées aux exercices physiques et le reste de la journée à l'apprentissage des armes et des manoeuvres militaires *(5)*. Après un mois de présence à Elsham, les aventuriers recevront enfin leurs insignes de légionnaire et seront affectés à une unité. Ils subiront le bizutage de rigueur au cours de la première journée et la façon dont ils s'intègreront dans leur unité dépendra de leurs réactions à celui-ci (voir le Bizutage p.109).



Viendront ensuite les premières sorties. L'unité des aventuriers est envoyée pour leur baptême du feu dans la Forêt d'Arkwood. Reportez-vous à Chasseurs de Dramits, p.112 pour une présentation de la mission. De retour à Elsham, il s'écoulera une semaine avant la prochaine mission. Lancez un D6 sur la table ci-dessous pour connaître l'occupation de l'unité des aventuriers au cours de l'intervalle.

Table d'Occupation

1D6	Occupation
1-2	Corvées
3-5	Entraînement
6	Repos

Les missions s'enchaîneront ensuite à rythme régulier, séparées d'une semaine chacune, dont l'occupation sera déterminée à l'aide de la table ci-dessus (cette période peut-être mise à profit pour effectuer les éventuels jets d'expérience). Nous vous suggérons de faire jouer les missions dans leur ordre de description, c'est-à-dire les Ombres du Yel, les Ruines Puantes et les Berserkers de l'Amour. Vient enfin l'heure de la première permission des aventuriers, qu'ils seront forcés de consacrer à la Contrebande de Nadrek.

(5) Au terme de ce mois de formation initiale, les aventuriers auront droit à effectuer une tentative d'augmentation par expérience dans chaque caractéristique ou compétences suivantes : FOR, CON, DEX, une arme de mêlée (tranchante, d'estoc, de taille et d'estoc ou d'impact), une arme de jet (mais pas de tir), une arme de guerre, un bouclier, Amorcer/Désamor-cer Piège, Art (Stratégies et Tactiques Militaires), Bagarre, Chercher, Esquiver, Grimper, Monde Naturel, Orientation.

L'Instructeur Thaléus

Après ces nombreuses semaines passées à Elsham en mission et en entraînement, les aventuriers ne seront plus considérés comme des «bleus». Il se peut qu'ils se soient distingués au cours des missions, notamment au cours de celle intitulée les Berserkers de l'Amour. C'est alors qu'ils feront la connaissance de Thaléus, en étant réveillés en plein milieu de la nuit pour participer à un entraînement spécial. Leur instructeur au Masque de Mante les attendra dans la cour. Il leur annoncera qu'il va leur faire cracher sang et boyaux, mais qu'après cela, ils seront les chiens de guerre les plus valeureux du Globe-Trône. Ce que les aventuriers sont censés prendre comme un honneur et un encouragement . Sous sa férule sévère, les aventuriers connaîtront les pires jours de leur vie, à tel point que leur instructeur, qui participe à tous les exercices et supplices qu'il leur inflige, leur apparaîtra comme inhumain. La terrible épreuve durera dix semaines. Au bout de ce terme, en réussissant un jet de CON x 5 %, ils gagneront 1D2-1 points de FOR, de CON et de TAI. S'ils échouent, ils perdront par contre 1D3-1 points de CON. De quelle trempe seront vos aventuriers ?

Outre le fait d'être l'un des meilleurs instructeurs de la Forteresse d'Elsham, Thaléus est également l'un des sbires de Troy Snider, le fameux Commandeur de la Mante. Il profitera de cet entraînement inhumain pour entrer en contact avec les Agents de Troy Snider et éventuellement recruter les Granbretons Déclassés et les Aventuriers Européens, selon la constitution du groupe. Il a en effet pour mission de recruter des inconnus libres d'enquêter sur les Voleurs de Masques sans attirer l'attention sur eux.

Le MJ n'éprouvera aucune difficulté à adapter le discours de Troy Snider (voir «Au service des Seigneurs Ténébreux») afin de présenter aux aventuriers la mission qui leur est confiée. Thaléus insistera plus particulièrement sur les récompenses qui attendent ses recrues, que ce soit la réintégration dans leur ancien ordre pour les Granbretons Déclassés ou l'intronisation dans un authentique ordre granbreton pour les Aventuriers Européens.

L'Instructeur Thaléus, Chef de Meute de la Mante

FOR 16 CON 16 TAI 17 INT 16 POU 15
DEX 16 APP 14

Points de Vie : 17.

Armure : 1D6+2, cotte de maille arachnéenne (ce merveilleux produit de l'artisanat granbreton est unique. Il n'entraîne de malus aux scores de compétence que 15 % du temps si le heaume est porté et 05 % s'il est retiré. Sa valeur marchande est de 1 200 souverains).

Modificateur aux Dégâts : +1D6.

Armes : *Epée Longue* 95 %, dégâts 2D8+MD, PdS 18 ; *Lance-Feu Granbretonne* 84 %, dégâts 5D6, portée 50 mètres.

Compétences : Art (Stratégies et Tactiques Militaires) 55 %, Art (Intrigues) 82 %, Baratin 72 %, Chercher 65 %, Ecouter 56 %, Eloquence 77 %, Equitation 92 %, Esquive 84 %, Europe du Tragique Millénaire 68 %, Granbreton 80 %, Idiome Secret de la Mante 80 %, Langue Commune 80 %, Maîtrise Technologique 42 %, Marchander 70 %, Monde Ancien 2 %, Sagacité 71 %, Scribe 69 %, Secrets de l'Ordre 93 %, Sentir/Goûter 44 %.

Première Partie : Mener l'enquête

Celle-ci est présentée de façon très classique, mêlant des événements ponctuels, qui répondent aux actions ou progrès des aventuriers, et d'autres plus linéaires, pour renforcer l'ambiance ou rythmer l'enquête. Les aventuriers ne peuvent compter que sur leur propre intelligence et quelques indices négligemment glissés par le MJ pour les aider à résoudre cette affaire. Au cours de cette partie, laissez les aventuriers enquêter, fouiner et soupçonner à leur guise. Ils partiront certainement dans des directions qui n'auront été prévus ni par vous, ni par ce scénario. Ne vous en effrayez pas et soyez prêt à improviser. La plupart du temps, leurs idées farfelues conduiront à des fausses pistes ou



plus simplement à des impasses. N'hésitez pas non plus à utiliser l'un des événements de la section «Indices Troublants» pour leur confirmer qu'ils approchent la vérité si vous les sentez soudainement indécis ou découragés, ou pour les remettre sur la voie s'ils se noient dans les fausses pistes.

Les Eléments en Possession de Thaléus

Thaléus est un officier guindé et sévère, à la voix crissante et aux gestes maniérés. C'est pourtant un soldat redoutable, expert de l'épée longue comme de la lance-feu. Thaléus dédaigne le port des armures, préférant les étoffes légères couleur émeraude. Lorsqu'il est en campagne, il sacrifie son confort personnel à une cotte de maille dont la légèreté est arachnéenne.

Une aide charmante

Thaléus présentera aux aventuriers Loor'een Escollet, une femme de l'Ordre du Daim, en qui il a toute confiance et qui aidera les aventuriers dans leur enquête. Elle tient sa familiarité de la vie du Régiment Disciplinaire de sa propre rééducation, achevée il y a deux ans, dans la forteresse de Moor. Depuis, elle est devenue l'un des meilleurs agents de Thaléus et Troy Snider, et enseigne à Elsham le tir à l'arc et le combat rapproché *(6)*. En fait, Loor'een doit faire fonction de garde-fou auprès des aventuriers. En effet, ni Thaléus ni Troy Snider ne sont certains de leur capacité à venir à bout de leur mission sans commettre d'impairs compromettants, qui ruineraient leurs chances de démanteler un jour le réseau des Voleurs de Masques. Loor'een sera donc là pour les empêcher d'agir stupidement ou avec trop de précipitation.

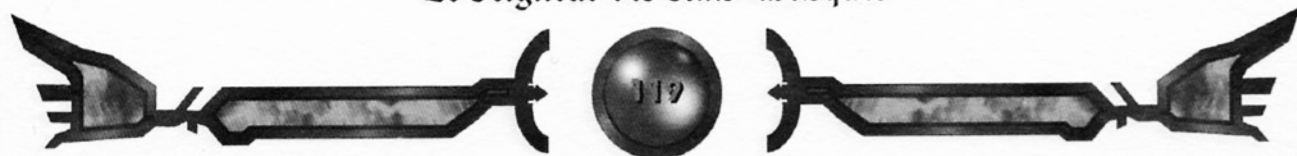
D'une trentaine d'années, Loor'een se montre extrêmement discrète, parlant peu d'elle, mais les aventuriers pourront apprendre de Thaléus qu'elle a déjà rendu plusieurs services au Globe-Trône et qu'elle a obtenu la considération du Roi lui-même. Enfin, Loor'een possède un charme et un magnétisme évidents, ainsi qu'un caractère similaire à celui des Dames Ténébreuses qui hantent la Cour de Huon.

Romance

C'est pour l'un des aventuriers l'occasion de découvrir l'art subtil et sophistiqué de la romance granbretonne. Pour séduire Loor'een, il devra adopter un comportement viril et animal, tout en se montrant sensible et romantique ; le paradoxe est en effet au coeur de la société granbretonne. Les fleurs, les poèmes et les promenades au clair de lune sont parmi les meilleurs instruments de séduction, mais l'aventurier aura à déployer tout son charisme et son magnétisme pour intéresser Loor'een. Elle apprécie tout particulièrement les guerriers fougueux et entreprenants et ne déclinera pas systématiquement les avances des «conquérants», surtout si la cour qui lui est faite est assidue et dans les règles de l'art. Il ne faut cependant pas oublier que c'est une guerrière et une archère de première classe, habituée à traiter avec la racaille qui garnie les rangs des légionnaires d'Elsham. Gare aux aventuriers s'ils lui manquent de respect ou cherchent à la forcer. Nous suggérons au MJ de faire l'effort de développer une romance entre Loor'een et l'un de ses aventuriers. Cela n'en rendra sa trahison que plus douloureuse et inattendue.

(6) Loor'een est en fait un agent double qui a accompli de formidables exploits pour entrer dans les bonnes grâces de Troy Snider, le Favori de Londra, tout en étant l'un des agents les plus secrets du Seigneur des Sans Masques. Elle puise sa propre rancune envers la société granbretonne (qu'elle a gardé intacte malgré sa rééducation à Moor) dans la confiscation par la Sororité d'un enfant qu'elle eut beaucoup de mal à amener au monde. C'est en essayant de le récupérer à tout prix qu'elle a été déclassée et envoyée dans un Régiment Disciplinaire. Par la suite, elle a été contactée par le Seigneur des Sans-Masques qui n'a eu que peu d'efforts à fournir pour la gagner à sa cause. Comme beaucoup d'autres de ses agents, Loor'een devait faire son possible pour infiltrer les plus hauts échelons de la Cour de Londra, mais la jeune femme réussit au-delà de toute espérance en réintégrant avec les honneurs la société granbretonne, et en étant choisie par Troy Snider pour devenir l'un de ses instruments. Elle fut même l'une de ses amantes occasionnelles, ainsi qu'à Thaléus, qui tous deux respectent son caractère indépendant. Les contacts entre la jeune femme et le Seigneur des Sans-Masques sont très épisodiques, Loor'een travaillant à sa façon à la chute de la société granbretonne, visant en priorité à discréditer la Sororité.

Au début de l'enquête de Troy Snider sur les usurpateurs, Loor'een avait l'intention de fausser les rapports pour faire croire à des actes de désespérés agissant seuls. Elle sera donc contrariée par les aventuriers que Thaléus lui a mis dans les pattes, la privant du même coup de sa liberté d'action. Dans un premier temps, elle collaborera à leur enquête, attendant l'occasion de réduire à néant leurs efforts sans se dévoiler. Il est important de souligner qu'en qualité d'agent double, Loor'een n'a absolument aucun allié dans les environs d'Elsham. Les voleurs de Masques ne la connaissent pas, et réciproquement. Livrée à elle-même, elle est cependant prête à sacrifier une poignée de voleurs de Masques si cela peut détourner l'attention des Seigneurs Ténébreux du réseau dans son ensemble et sauver la Conspiration.





Portrait d'une Dame Ténébreuse

Loor'een Escollet est à l'image de l'aristocratie féminine de Granbretanne : belle, cruelle et implacable. Contrairement à Flana Mikosevaar dans les romans de Michael Moorcock, elle affiche un appétit sexuel modéré et traduit généralement son désir de plaire en abandonnant son masque devant le prétendant qu'elle a choisi de satisfaire. Indépendante à l'extrême, elle ne considère aucune liaison comme sérieuse, à la rigueur comme un passe-temps agréable. D'ailleurs, le physique de son partenaire lui indiffère totalement. Les aventuriers peuvent en faire les frais en partageant à tour de rôle son bras, pour peu qu'ils fassent l'effort de lui plaire ou de la courtiser, ou simplement de répondre à ses avances.

Mais il ne faut pas s'arrêter au côté volage du caractère de Loor'een Escollet, pratiquement commun à toutes les dames de l'aristocratie européenne, vivier d'adultères, d'intrigues et de complots. Son éducation granbretonne la démarque plus nettement dans ses relations avec les esclaves. Elle les remarque rarement, ne leur prête aucune âme ou humanité et les punit à chaque faute (elle affectionne pour cela le fouet, mais dédaigne l'administrer elle-même). Ce sont des outils. Au mieux des animaux de compagnie.

Loor'een se comporte en véritable citoyenne granbretonne. Même si elle a cessé de croire en la quasi-divinité de son Roi Immortel, elle se considère tout de même comme faisant partie d'une race supérieure aux autres. A l'exception des individus exceptionnels, elle dédaigne les Européens. Elle s'approprie ce qui lui fait plaisir et ne souffre pas d'opposition. Contrariée par une autorité supérieure à la sienne, elle intériorise sa colère et ses frustrations, jusqu'à ce qu'une occasion de se défouler sur autrui, généralement un esclave, lui soit donnée. Ses caprices sont nombreux, répondant à son impulsivité plutôt qu'à des besoins réels.

Enfin, elle se montre extrêmement rancunière, n'oubliant aucun affront qui n'a pu être immédiatement réparé, usant parfois de tromperie, d'intrigues ou de trahison pour le laver.

Loor'een Escollet, Masque de Daim

FOR 13	**CON 13**	**TAI 1**	**INT 18**	**POU 16**
DEX 18	**APP 15**			

Points de Vie : 13.

Armure : 1D6+2, cotte de maille.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Arc Composite* 108 %, dégâts 1D8+2+1/2MD, Portée 100m ; *Bagarre* 90 %, dégâts 1D3+MD ; *Epée Courte* 60 %, dégâts 1D6+1+MD, PdS 20 ; *Lutte* 75 %, dégâts spéciaux.

Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 46 %, Chercher 73 %, Déplacement Silencieux 88 %, Ecouter 82 %, Equitation 80 %, Esquive 93 %, Granbreton 90 %, Grimper 71 %, Idiome Secret du Daim 90 %, Langue Commune 90 %, Maîtrise Technologique 34 %, Monde Naturel 76 %, Orientation 49 %, Pister 46 %, Sauter 57 %, Se Cacher 83 %, Secrets de l'Ordre 45 %.

Les Sans Masques

Thaléus peut apprendre aux aventuriers qu'il existe au moins trois bandes distinctes de Sans-Masques dans les environs d'Elsham ; aucun n'excède cinquante individus.

(1) Les Pilleurs se sont regroupés dans les ruines d'une petite cité du Tragique Millénaire. Totalement désorganisés, ils sont belliqueux et animés d'une forte haine envers le Globe-Trône. Presque tous sont des Déchus, c'est-à-dire qu'ils ont été démasqués et privés de leur citoyenneté. L'état major d'Elsham organise de fréquents raids, destinés à améliorer les techniques de combat urbain des soldats et à éliminer cette vermine. Malheureusement, les Pilleurs sont rompus aux techniques de dissimulation et ont une parfaite connaissance de l'antique réseau d'égouts de leur cité en ruines.

(2) Les Pouilleux, quant à eux, vivent aux portes mêmes de la forteresse d'Elsham ; il s'agit de mendiants et de prostituées, pour la plupart nés sans masque, qui vivent sur les ordures des légionnaires. S'ils sont tolérés, ils ne sont guère mieux considérés que des animaux, que la seule perspective d'un repas transforme en esclaves volontaires et zélés. La population féminine des Pouilleux suscite énormément la convoitise des Pilleurs.

(3) Enfin, les Hommes des Collines vivent quelque part dans les collines. Ils vont régulièrement puiser de l'eau à la rivière et il n'est pas impossible qu'ils aient un cheptel, puisque les patrouilles ont relevé des traces de moutons dans les collines. Leur réputation pacifique en fait la cible privilégiée des Pilleurs, mais les Hommes des Collines ont toujours su se cacher d'eux.

Les Usurpations

Interrogé sur les usurpations de masques, Thaléus révèlera qu'elles ne sont malheureusement pas rares dans la société granbretonne, puisqu'une vingtaine de cas sont découverts chaque année. Il soulignera que les services de l'Ordre du Renard se refusent à donner une estimation de toutes celles qui leur échappent. C'est à la Forteresse d'Elsham qu'il y a le plus grand nombre d'incidents impliquant des usurpateurs. Le profil type d'un voleur de Masques est celui d'un granbreton cassé professionnellement et envoyé dans un régiment disciplinaire. L'échec de sa rééducation



a entraîné son bannissement. Après avoir tué un membre de son ordre, il s'approprie son masque et son identité. Dans les jours, semaines ou mois qui suivent, il entreprend de se venger de ceux qui ont provoqué sa disgrâce. Selon son caractère, il se rendra aux autorités granbretonnes pour être puni de ses crimes, se suicidera, s'enfuiera sur le continent ou entretiendra indéfiniment la supercherie. Les usurpateurs appartenant à cette catégorie ont en général l'une des deux motivations suivantes : (1) profiter de leur nouvelle chance pour se fondre dans le moule de leur Ordre ; (2) tourner leur vengeance vers le système social granbreton qui, s'il les a spoliés de leurs droits une fois, peut recommencer à tout instant. Ce sont de loin les usurpateurs les plus dangereux, car ils se comportent en véritables terroristes, assassinant et détruisant les symboles de la société granbretonne.

Les Voleurs de Masques

C'est à Londra qu'un usurpateur a été capturé après avoir assassiné un des commandeurs de son Ordre. L'interrogatoire a été confié aux Masques de Crâne qui ont ainsi appris que l'usurpateur avait bénéficié de l'appui d'une organisation mystérieuse pour réintégrer les rangs granbretons, par l'intermédiaire d'un séjour à la Forteresse d'Elsham. De retour à Londra, il devait en échange assassiner des officiers du royaume, principalement des chefs de meute, et même quelques commandeurs. Malheureusement, le captif est mort au cours de son interrogatoire avant d'en révéler davantage. Les services secrets du Globe-Trône ont néanmoins très vite fait le rapprochement entre ces révélations et les incidents, souvent mortels et inexpliqués, qui ont frappé les effectifs de la Forteresse d'Elsham ces dernières années.

Sources de Renseignements

Dans un premier temps, Thaléus attend des aventuriers qu'ils lui confirment l'existence d'un trafic de masques. A cette fin, il les laisse à leur guise écumer la forteresse en quête de preuves.

Les légionnaires d'Elsham

Une conversation directe sur le sujet des Voleurs de Masques n'a aucune chance d'aboutir. Le sujet est considéré comme blasphématoire, ou simplement comme relevant de la pure fantaisie. Par contre, une approche plus indirecte peut apporter quelques informations intéressantes. Pour les obtenir, les compétences Eloquence, Baratin et Marchander peuvent se révéler déterminantes (si un jet de Charisme est réussi au préalable, ces compétences bénéficient d'un bonus de +10% avec l'interlocuteur de l'aventurier).

L'interlocuteur des aventuriers se plaindra également de la recrudescence des vols dans le village de tentes, ces derniers mois. Il avouera n'avoir personnellement perdu que quelques insignes de son ordre, mais il pourra citer plusieurs personnes ayant été dépouillées de bijoux de famille et d'autres biens intimes, et parfois même de leur masque !

Les Masques de Chat

En enquêtant auprès des milices qui maintiennent l'ordre au sein de la forteresse et du village de tentes, les aventuriers pourront apprendre qu'il y a eu ces trois dernières années une nette augmentation des vols, chapardages et larcins. Les premiers soupçons se sont bien évidemment tournés vers les Pouilleux, mais des fouilles systématiques et des exécutions sommaires n'ont en rien endigué le rythme des vols, ni jamais prouvé leur culpabilité. En conséquence, la fréquence des patrouilles a été augmentée et les larcins accusent une légère récession.

La nature des biens volés est trop diverse pour dresser une liste représentative, mais il s'agit la plupart du temps de biens intimes, rarement de valeur. Le Registre des Plaintes et celui des Condamnations peuvent être consultés à la forteresse en réussissant un jet de Baratin et à condition que les aventuriers inventent une fable convaincante à raconter aux Masques de Chat chargés de leur garde. Si les aventuriers en émettent la requête, Thaléus pourra sans mal les emprunter quelques jours pour consultation.

A la lecture du Registre des Plaintes (en fait cinq tomes poussiéreux retranscrivant toutes les plaintes formulées ces dix dernières années par les légionnaires d'Elsham), un jet d'Idée réussi permettra de remarquer que parmi les biens régulièrement volés apparaissent les marques distinctives d'appartenance à des ordres ou à des légions, comme les rubans de campagne, les insignes d'officier, et plus rarement, des masques. Ces informations sont néanmoins noyées dans la masse et les acquérir nécessitera 1D4+2 jours d'étude du Registre des Plaintes.



Pareillement, le Registre des Condamnations recense les crimes commis par les légionnaires d'Elsham et les punitions infligées. A nouveau, un jet d'Idée réussi permettra de remarquer qu'un peu moins d'une dizaine de légionnaires ont été chassés de la forteresse pour avoir volé les marques distinctives, rubans et insignes précédemment cités. Comme le Registre des Condamnations consigne toutes les punitions infligées, du châtiment corporel au bannissement, en passant par les peines d'emprisonnement ou les arrêts, il y a douze tomes pour couvrir les dix dernières années. Les étudier sommairement réclamera 2D4+4 jours.

Les Infirmiers du Cygne

Il est particulièrement judicieux de rencontrer un Masque de Cygne à l'infirmerie du village de tentes. Ce faisant, un aventurier pourra apprendre que certains médecins ont constaté chez quelques patients une constitution inférieure à la moyenne des Masques de Bête envoyés dans la Légion d'Eslsham. Outre le manque flagrant d'exercice de certains, plusieurs ont été victimes de maux bénins, comme des rhumes, des coups de froid, des crises de foie dues à une alimentation trop riche (!), le stress, l'anxiété et même de rares problèmes d'asthme. De par les longues années passées à l'extérieur dans des conditions précaires, les Sans-Masques sont bien entendu les premiers à souffrir de ces indispositions mineures, pour lesquels les Masques de Bête normaux, par orgueil ou robuste constitution, rechignent à consulter les médecins.

Malheureusement, les infirmiers et les médecins ne tiennent pas d'archives nominatives de leurs patients. Certains Cygnes ont une bonne mémoire mais, après enquête, il apparaîtra que la plupart des Masques de Bête suspectés d'être des usurpateurs ont déjà quitté la forteresse d'Elsham depuis quelques mois pour rejoindre Londra ou l'une des innombrables garnisons militaires. A terme, Thaléus disposera donc d'une vague liste de noms. Il la communiquera à ses secrétaires, qui se chargeront de localiser ces individus s'ils sont encore à Londra. Il faudra attendre plusieurs mois pour qu'une enquête minutieuse apporte ses premiers fruits. Si le MJ veut accélérer le rythme des événements, il peut décider que l'un des rares suspects encore présents à Elsham est effectivement un voleur de Masques. Le localiser sera la première difficulté, la seconde de prouver sa culpabilité. Pour conclure, certains des noms avancés par les Masques de Cygne apparaissent également dans le Registre des Condamnations dans les affaires de vols d'insignes.

Les Instructeurs

Au champ d'exercice, les instructeurs des légionnaires auront remarqué le manque d'entraînement ou les inaptitudes de certains de leurs élèves. Il pourrait donc s'agir de voleurs de Masques. Après une enquête rigoureuse, les aventuriers pourront dresser une liste d'une trentaine de noms dont les compétences paraissent inadaptées à la sévérité du régiment disciplinaire d'Elsham. Si le MJ le souhaite, soit parce qu'il désire prendre des raccourcis dans cette aventure, soit parce que ses joueurs patinent, l'un des noms figurant dans la liste sera effectivement celui d'un voleur de Masque, mais rien ne sera plus difficile que de le prouver. Détail amusant : les noms de certains aventuriers figureront peut-être dans la liste de ces «inaptes»...

Les Pouilleux

Ces Sans-Masques vivent accrochés aux flancs de la forteresse d'Elsham. Il suffit de franchir les fortifications de bois du village de tentes pour être assailli par leur odeur nauséabonde de corps mal lavés, malades ou infirmes. Ils vivent dans un modeste bidonville bâti autour du champ où les légionnaires déversent leurs ordures par l'intermédiaire d'une immense lucarne percée dans les fortifications.

Les Pouilleux sont fuyants, baissant la tête à l'approche des soldats masqués et ne les regardant jamais de face. Idéalement, ils évitent leur proximité, car ils sont habitués à souffrir des amusements pervers et cruels des Masques de Bête enivrés. Pour les approcher sans qu'ils ne fuient, les aventuriers devront les interpeller et les commander de façon péremptoire ou s'imposer physiquement en réussissant un jet de Charisme. Des jets de Baratin ou de Marchander, à la discrétion du MJ, peuvent s'avérer nécessaires pour l'obtention d'une information. Néanmoins, la promesse d'une récompense suffira à délier les langues des Pouilleux, et de la nourriture offerte pourra les transformer instantanément en serviteurs zélés, tant leurs estomacs sont habitués aux ordures et qu'ils peuvent se montrer reconnaissants. Dans un premier temps, un jet de Sagacité révèlera que les Pouilleux sont terrorisés par les Masques de Bête. Il est donc peu probable que ce soit eux qui se livrent à des larcins au coeur même du village de tentes, auquel ils n'ont d'ailleurs pas accès. Ils n'entretiennent aucun lien avec les autres bandes de Sans-Masques, et certainement pas avec les Pilleurs, dont ils sont les victimes privilégiées.

En effet, les Pouilleux sont d'autant plus haïs qu'ils parasitent la société granbretonne alors que les Pilleurs rêvent de la voir s'effondrer... ou alors de la réintégrer. L'existence des Hommes des Collines leur est simplement inconnue, car la plupart des Pouilleux ne quittent pas les environs de la forteresse pour les collines trop éloignées.

Agrémenter l'Enquête

Les événements qui suivent présentent des indices qui devraient conforter les aventuriers dans leurs intuitions et leurs déductions. Le MJ est invité à les introduire en réponse à des actions pertinentes de la part de ses aventuriers, plutôt que de les leur servir sur un plateau.

Le Couloir de la Honte

Comme souvent, les légionnaires s'assembleront sur la grande place du village de tentes d'Elsham, en réponse aux cuivres des trompettes. Certains, dont les aventuriers, seront désignés au hasard dans la foule pour constituer le Couloir de la Honte. En effet, au terme de leur tentative de réinsertion, une douzaine de Masques de Bête ont été jugés indignes de réintégrer la société granbretonne. Ils sont donc bannis de la forteresse.

Le bannissement est à la fois quelque chose de spectaculaire et de barbare, à voir et à entendre. Abram Hobbes, le Connétable de la garnison, prononcera un court discours sonnant pratiquement comme une condamnation à mort. Ceci fait, les Bannis aux poings liés verront leur Masque leur être retirés. Ces derniers se-





ront tendus à un Masque de Troll qui les jettera dans des braseros incandescents, avant de les saisir un à un avec de longues pinces et les rendre totalement informes à coups de marteau de forge. Puis les Bannis seront déliés et leur exil commencera par le passage entre les murs humains du Couloir de la Honte.

Il est de la responsabilité de chaque participant au Couloir de la Honte de frapper violemment les Bannis et de les insulter au cours de leur traversée. Le concert d'insultes et d'invectives sera repris avec force par les légionnaires, spectateurs du bannissement, comme pour exorciser la pensée qu'un jour prochain, peut-être, ils seront à la place des Bannis et rejetés parmi les Sans-Masques.

Les Bannis franchiront le Couloir de la Honte en courant, mais trois d'entre eux seront battus à mort avant d'en avoir atteint les limites. Les aventuriers pourront remarquer deux détails importants en réussissant un jet de Chercher pour chacun d'eux :

1) Un Masque de Chat, pourtant désigné pour constituer le Couloir de la Honte, s'abstient de frapper les Bannis lorsqu'ils passent devant lui (il disparaîtra dans la foule dès que les murs humains commenceront à se disloquer).

(2) L'un des Bannis, au cours de sa course, semblera perdre un objet et endurera plusieurs coups vicieux pour le récupérer, avant de parvenir à gagner la sortie. L'objet, qui a pratiquement roulé aux pieds d'un aventurier, est un fétiche constitué de mèches de cheveux et de petits anneaux de bronze et de cuivre, sans grande valeur apparente autre que sentimentale.

Jour de Solde

Environ trois mois après l'événement intitulé «le Couloir de la Honte», une foule gigantesque s'agglutinera interminablement aux portes de la forteresse. C'est le jour de solde, mais cette fois, seuls trois des cinq habituels guichets seront ouverts, ce qui provoquera des embouteillages et de nombreuses bousculades, chacun jouant des coudes pour recevoir sa solde. Dans un mouvement de foule, un Masque de Chien revenant avec sa solde des guichets, bousculera de l'épaule un des aventuriers. Il s'excusera d'un grognement vaguement sincère avant de disparaître derrière une vague humaine infranchissable. L'aventurier bousculé réalisera alors que le Masque de Chien portait sur sa poitrine, accroché autour de son cou, un fétiche fait de mèches de cheveux et d'anneaux de cuivre et de bronze.

Les Pillards

Les aventuriers sont à la recherche d'une patrouille qui a disparu la veille dans le Yel. Alors qu'ils inspectent leur itinéraire, qui passe par les Ruines Hantées et les territoires adjacents, les aventu-



riers surprendront trois Sans-Masques en train de piller les restes à demi dévorés des hommes recherchés, tentant de récupérer leurs précieux heaumes. Ils cherchent manifestement à s'approprier leurs armes et masques. Mais au moment où les aventuriers les interpelleront et que les Sans-Masques chercheront à s'enfuir, chacun réalisera être au beau milieu d'une embuscade de Pestilentiels. Le combat se déroulant de jour, sans supériorité numérique, les Pestilentiels fuiront rapidement la scène et abandonneront derrière eux les cadavres ensanglantés des trois Sans-Masques.

Secrets nocturnes

Un soir, un individu peu discret se prendra les pieds dans les attaches de la tente de l'un des aventuriers. En glissant un oeil par l'ouverture, ce dernier apercevra le Masque de Chat qui essaie de se glisser furtivement en direction de la rivière. L'aventurier pourra tenter un jet en Déplacement Silencieux pour le prendre en filature. En cas d'échec, il perdra sa piste. Une réussite l'emmènera au bord de la rivière, où il assistera de loin à un conciliabule entre le Masque de Chat et plusieurs ombres qui se révèleront être des Sans-Masques, et ce en plein coeur du village de tentes !

L'aventurier ne pourra malheureusement saisir aucune des paroles échangées, car ceux qu'il épie sont prudents et se contentent de chuchoter. Lorsque le Masque de Chat repartira en direction du camp, il semblera détecter la présence de l'aventurier, car il bondira soudain dans une zone d'ombre entre deux tentes pour y disparaître.

Nota

Si les aventuriers perdent inutilement du temps, ou n'arrivent à rien pendant leur enquête, il leur faudra participer à de nouvelles missions avec leur unité pour ne pas attirer l'attention sur leurs véritables objectifs. Les variantes proposées avec certaines Missions Types (Chasseurs de Dramits et les Ruines Puantes) devraient permettre au MJ de répondre à ces impératifs sans lasser inutilement ses joueurs, et avec le minimum de préparation possible. Rien ne lui empêche cependant de développer d'autres aventures.

Deuxième Partie : Infiltrer le Réseau

L'arrivée à Elsham de Troy Snider marquera le début de la deuxième partie de cette aventure. En effet, au bout d'un moment, les aventuriers auront certainement réuni suffisamment d'indices, voire de preuves, sur l'activité des Voleurs de Masques. Thaléus estimera alors qu'il est temps de passer à l'offensive et il sollicitera la présence et la supervision de Troy Snider *(7)*.

C'est sous le couvert de la fonction d'Observateur Attitré du Globe-Trône que le Commandeur de la Mante se présentera à Elsham, afin de s'assurer que le Régiment Disciplinaire atteint bien tous les objectifs qui lui sont imposés. En conséquence, pour influencer favorablement le rapport qui sera retransmis au Roi Huon, Abram Hobbes fera doubler l'intensité de l'intégralité des entraînements.

Après que les honneurs de la forteresse lui aient été rendus et au terme d'une longue journée de visite de la citadelle, mais aussi du village de tentes et des postes avancés de la région, Troy Snider s'enfermera dans ses appartements et s'apprêtera à recevoir Thaléus et les aventuriers. Le Commandeur de la Mante félicitera ses agents pour le travail déjà accompli et les résultats obtenus, mais insistera sur le fait que ce sont avant tout les dirigeants du réseau qu'il faut identifier et éliminer. Finalement, il conclura en affirmant que le meilleur moyen de parvenir à l'objectif souhaité est d'infiltrer ledit réseau.

(7) Rien dans le scénario n'exige la présence de Troy Snider à Elsham (car Thaléus dispose de l'intelligence et de l'influence nécessaires pour parvenir aux mêmes fins), mais ce subterfuge permettra au MJ de motiver ses joueurs : les aventuriers seront directement jugés par leur commanditaire qui constatera la réussite ou l'échec de la mission. Les victoires partielles ou les excuses ne seront pas acceptées, car Troy Snider est à l'image des autres Seigneurs Ténébreux : extrêmement généreux à l'heure de la récompense, mais également dur et implacable à celle de la défaite.

La Traîtresse

Tout au long de cette partie, Loor'een restera passive. Elle est encore dans une phase d'observation des aventuriers, et ne sait toujours pas s'ils représentent un véritable danger qu'il convient d'éliminer. Par contre, si elle participe activement à la capture du Sans-Masque (voir plus bas), elle profitera d'une éventuelle occasion de le laisser s'échapper. Elle pourra feindre la surprise et la panique (après tout, elle n'est qu'une faible femme qui se consolera dans les bras de l'un des aventuriers), ou encore sa flèche pourra manquer de précision, voire se révéler mortelle, ne laissant au Sans -Masque que peu d'espérance de vie pour révéler ce qu'il sait. Ces options ajoutent bien sûr à la difficulté du scénario et sont laissées à l'appréciation du MJ.





Voleur Usurpé

Cette section n'est à employer par le Maître de Jeu que si ses aventuriers se sont enlisés dans leur enquête. Ils devront auparavant avoir fait le rapprochement entre les vols d'insignes militaires et le réseau des voleurs de Masques pour qu'elle demeure crédible. Enfin, Troy Snider ou Thaléus doivent avoir été informés de cette piste. Les gardes de la forteresse ont pris la main dans le sac un Masque de Corneille en train de chaparder dans la tente d'un frère masqué. Usant de son influence, Troy Snider interceptera le voleur avant qu'il ne soit confié aux autorités officielles de la forteresse. Après un court interrogatoire, que les aventuriers seront invités à conduire, il est possible d'apprendre les informations suivantes :

1) La Corneille avait l'intention d'écouler sa «marchandise» le soir même à un Sans-Masque.

2) Le lieu de rendez-vous se trouve sur les berges de la rivière, à l'intérieur même du village de tentes !

3) Les Sans-Masques ne se montrent que si leurs visiteurs exécutent un signal convenu à l'avance à l'aide d'une lanterne sourde, dont les volets permettent d'émettre deux courtes lueurs avant de laisser retomber les ténèbres.

4) Il y a une quinzaine de voleurs travaillant pour les Sans-Masques dans le village de tentes, et il y en aurait un qui officierait dans la forteresse même ! Il ne connaît l'identité d'aucun d'eux.

5) La Corneille s'entoure parfois de quelques complices pour accomplir des larcins délicats. Tous se retrouvent habituellement à la rivière pour recevoir leurs récompenses.

A partir de ces informations, Troy Snider suggèrera aux aventuriers le plan suivant, à moins que vos joueurs n'en inventent un meilleur : un des aventuriers va usurper l'identité du Masque de Corneille et se rendre au rendez-vous de la rivière. Après avoir répété le signal convenu, il rencontrera le Sans-Masque pour percevoir sa récompense. Mais avant le terme des négociations, les aventuriers interviendront pour capturer le Sans-Masque et lui faire dire ce qu'il sait du réseau des Voleurs. Ce plan n'est pas très difficile à mettre en oeuvre, pour peu que les aventuriers préparent convenablement leur embuscade. Pour préparer le guet-apens, on peut s'assurer le concours de quelques légionnaires, d'un filet et même d'une barque en cas de fuite de la proie vers la rivière. Le Sans Masque devrait être facile à capturer. Le MJ devra improviser le déroulement de cette scène en fonction de la stratégie que choisiront ses joueurs. Il est invité à se référer aux caractéristiques moyennes des Sans-Masques présentées page 126.

Le Sans-Masque Parle…

Le prisonnier est un petit homme sec et vif, vêtu de haillons maintes fois rapiécés. Un masque rudimentaire de cuir, de métal et de tissus mêlés, cache son visage ravagé par la vermine et les séquelles de plusieurs maladies. Il est psychologiquement instable, facile à impressionner et donc à manipuler. Il n'est pas nécessaire de recourir à la violence pour lui arracher ce qu'il sait. Une fois qu'il aura révélé toutes les informations que les aventuriers jugent utiles, Troy Snider disposera du Sans-Masque de sorte que sa disparition n'éveille pas les soupçons des autres voleurs de Masque ***(8)***. L'interrogatoire prendra place immédiatement après la capture du Sans-Masque. Au cours de celui-ci, qui durera vraisemblablement tout le reste de la nuit, les aventuriers pourront tirer du Sans -Masque les informations suivantes :

1) Une trentaine de Sans-Masques contribuent au réseau d'Elsham.

2) Leur repaire se trouve dans un petit complexe de cavernes naturelles à flanc de colline, plus à l'ouest près de la rivière.

3) Leur chef est un Masque de Chat qui se fait appeler Dagger. Lui-même avoue obéir aux ordres d'un Seigneur Ténébreux de Londra dont il est le seul à connaître l'identité et qu'il appelle le Seigneur des Sans-Masques.

4) Le but du Réseau est d'infiltrer un maximum d'agents dans la société granbretonne, afin de s'emparer des postes clés, d'éliminer ou de compromettre certains Seigneurs Ténébreux trop gênants, de saboter les institutions maîtresses de Londra, etc. ; bref, il s'agit de préparer ni plus ni moins la révolte qui mettra Huon le Tyran à bas de son Globe-Trône. Bien sûr, les Sans-Masques spoliés de leur citoyenneté retrouveront leur dignité.

5) Dagger recrute parmi les Bannis d'Elsham ceux qui acceptent de rejoindre sa cause et élimine ceux qui refusent son offre pour qu'ils ne puissent jamais révéler l'existence d'un tel complot.

6) A chaque fois qu'un bannissement est prononcé par les officiers d'Elsham, Dagger libère un pigeon voyageur qui informe ses sbires de l'événement. Dans les heures qui suivent, les Bannis sont interceptés par les Sans-Masques et invités à se joindre à leur cause.

7) C'est bien sûr Dagger qui désigne ceux qui vont usurper un Masque. Les autres se voient confier des rôles de second plan en fonction de leurs aptitudes.

(8) Au terme de l'interrogatoire, Troy Snider confiera le prisonnier aux Masques de Crâne. Après l'avoir proprement exécuté, ils se chargeront de simuler sur son corps les lacérations et les morsures de quelque prédateur, avant de le confier à la rivière. Les Sans-Masques n'auront guère de difficulté à découvrir le cadavre échoué à proximité du camp des Pouilleux.

Inflitrer les Voleurs de Masques

Pour préparer le piège qui va mettre un terme à la conspiration des Voleurs de Masques, Troy Snider arrangera avec Abram Hobbes (qui sera mis dans le secret de la mission du Commandeur de la Mante) le bannissement des aventuriers. Leur objectif est de se faire recruter par les Sans-Masques, afin d'identifier non seulement Dagger, mais également son mystérieux maître londrain, le Seigneur des Sans-Masques. Alors seulement, Troy Snider et Abram Hobbes enverront des légionnaires nettoyer définitivement le nid des Sans-Masques.





Les aventuriers n'auront que peu de temps pour se préparer. Tout d'abord, ils consacreront certainement une partie de la journée qui suit la capture de leur prisonnier à récupérer de leurs efforts nocturnes ***(9)***. La nuit suivante, Thaléus les invitera à aller cacher des armes et des armures à proximité du repaire des Sans-Masques, afin qu'ils aient (peut-être au prix d'une course) une chance de se défendre si les choses tournent mal pour eux.

Même s'il est simulé, le bannissement des aventuriers, qui est prévu pour le lendemain matin, a quelque chose d'impressionnant. Voir la section intitulée «Le Couloir de la Honte» pour une description précise de l'événement.

Les cris et les insultes des légionnaires retentiront dès que Hobbes aura terminé de prononcer le bannissement et les aventuriers seront contraints de traverser le corridor humain. Ils auront beau savoir que Snider et Hobbes ont essayé de placer un maximum de leurs gens dans la foule, la plupart des coups qu'ils recevront n'en seront pas moins réels. Demandez-leur à chacun un jet de Chance pour déterminer le montant des dégâts subis, sachant que les personnages ne disposent d'aucune armure. Un succès implique la perte d'1D4+1 points de vie ; un échec équivaut à 1D6+2 points de dégâts ; une maladresse entraîne automatiquement une blessure grave (perte de la moitié des points de vie et jet sur la Table des Blessures Graves, HNE p.85 ; si ses blessures l'empêchent de conserver sa mobilité, l'aventurier est battu à mort).

(9) Les aventuriers qui sautent une nuit de sommeil se voient, le lendemain, systématiquement affligés d'un malus à leurs jets de compétence, afin de simuler le manque de concentration, des réflexes amoindris ou la lassitude physique. La valeur du malus dépend du groupe de compétences dont fait partie la compétence que désire utiliser l'aventurier :

Groupe de Compétences	Malus
Agilité	-10
Communication	-15
Connaissance	-20
Manipulation	-15
Perception	-25

En outre, ils perdent la moitié de leurs Points de Magie (pour ceux qui en ont l'utilité) et subissent une pénalité automatique de 5 EDEX au cours des combats de la journée. Enfin, à la pause de la mi-journée, les aventuriers devront réussir un jet de CON x 3 ou s'endormir malgré eux. Si jamais l'état de veille des aventuriers doit se prolonger, le MJ est libre de doubler tous leurs malus (de compétence ou d'EDEX), de ne leur laisser que le quart de leurs Points de Magie, de leur réclamer un jet de CON x 1 pour rester éveillé ou d'appliquer toute autre mesure qu'il estime appropriée.

Les aventuriers n'auront pas le temps de chercher du regard si le Masque de Chat fait cette fois encore partie du corridor humain puisqu'ils courront vers la sortie d'Elsham en se protégeant la tête et les yeux. Néanmoins, une fois à l'extérieur, s'ils réussissent un jet de Chercher après avoir annoncé qu'ils regardent vers le ciel, ils remarqueront qu'un pigeon a pris son envol en direction du repaire des Sans-Masques : ils savent désormais qu'ils seront bientôt interceptés ! Pensez à leur laisser le temps de mettre à profit leur compétence Médecine Rudimentaire pour se soigner les uns les autres.

Les Hommes des Collines

Après une demi-journée d'errance dans le Surmland, les aventuriers qui réussissent un jet en Chercher remarqueront qu'ils sont suivis et épiés, peut-être depuis plusieurs minutes. Puis ils apercevront au sommet d'une petite colline les silhouettes de trois individus. Leurs visages sont dissimulés derrière des masques rudimentaires et composites. Leurs haillons sont à peu près propres mais portent les séquelles de maints rapiècements. Des bandelettes de tissus recouvrent leurs mains et leurs pieds, tandis que de longs manteaux poussiéreux recouvrent leurs épaules et les protègent de la brise fraîche. Leurs bâtons de marche sont aussi grands qu'eux, noueux et robustes. Le plus avancé des trois lèvera la main gauche en signe de paix et prendra la parole.

«Bonjour, Frères d'Infortune. Je suis Bradr, et ni moi ni les miens ne vous voulons du mal. La survie est notre préoccupation à tous, à vous comme à nous, et la faim, la maladie ou le désespoir sont nos seuls ennemis. Nous sommes plus d'une trentaine à nous être réunis pour survivre à ces terres tristes, mais nos rangs s'amenuisent de mois en mois. Voudriez-vous vous joindre à nous, à moins que vous ne préfériez tenter votre chance vers des cieux plus cléments ? Vous aurez tout le temps de nous quitter si vous jugez la vie dans notre petite communauté insatisfaisante. Mais laissez-nous tout de même une chance de vous accueillir, car nous avons besoin de sang neuf.»

Au fur et à mesure de ce discours de bienvenue, jusqu'à une douzaine de Sans-Masques apparaîtront un à un autour des aventuriers. Aucun ne semblera leur témoigner d'hostilité, sauf peut-être de la curiosité. Si les aventuriers désirent accomplir la mission qui leur a été confiée, ils accepteront très certainement l'invitation des Sans-Masques.

Un Sans-Masque Typique du Réseau des Voleurs de Masques

FOR 13	**CON 14**	**TAI 13**	**INT 12**	**POU 10**
DEX 13	**APP 11**			

Points de Vie : 14.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bâton de Combat* (2M) 55 %, dégâts 1D8+MD, PdS 20 ; *Poignard* 40 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.



Compétences : Amorcer/Désamorcer un Piège 40 %, Artisanat (variable) 65 %, Déplacement Silencieux 75 %, Ecouter 50 %, Esquive 60 %, Granbreton 60 %, Grimper 70 %, Lancer 55 %, Langue Commune 60 %, Monde Naturel 90 %, Orientation 90 %, Pister 70 %, Sentir/Goûter 40 %.

Sanctuaire

Après deux heures supplémentaires de marche, les aventuriers, escortés par les Sans-Masques, parviendront à leur repaire secret, un petit complexe de grottes à flanc de colline, baptisé Sanctuaire. Leurs hôtes sont manifestement les Hommes des Collines, ce qui pourra surprendre les aventuriers étant donnée leur réputation de passifs et de pacifistes. L'entrée de Sanctuaire est camouflée par des fourrés, mais un filet de fumée s'en échappe, trahissant la présence de vies humaines. La rivière, qui s'étrangle jusqu'à devenir un ruisseau, n'est pas à plus de deux kilomètres de là. S'ils ont suivi les recommandations de Troy Snider, les aventuriers auront très certainement caché des armes à proximité.

Si les aventuriers s'attendent à ce que les Sans-Masques vivent dans la misère et le dénuement le plus total, ils risquent d'être surpris. En effet, ils semblent être maîtres dans les arts du bricolage et de la récupération. De fait, leur mobilier est artisanal mais parfaitement fonctionnel. Des peaux et des couvertures couvrent les sols ou séparent les différentes caves ; des torchères diffusent une lumière orangée ; des chaudrons pendent aux crémaillères des foyers ; des ateliers permettent la confection d'objets artisanaux en bois ou en terre cuite ; bref, tout semble indiquer une excellente organisation.

Dès les premiers instants passés au Sanctuaire, l'odorat des aventuriers sera agressé par de vives odeurs mêlées de poussière, de sueur, de fumée et de cuisson. Si elle leur paraît désagréable, pour les Sans-Masques, il s'agit simplement de l'odeur du foyer, et c'est la meilleure du monde. Plusieurs chiens de tailles diverses accueilleront en jappant les nouveaux venus, les plus hardis s'approchant même pour les renifler. Une volière dont les barreaux sont constitués de rameaux nus hébergent une quinzaine de gros pigeons, dont les roucoulements ajoutent encore à la pollution sonore.

Constatant leur surprise et devançant leur curiosité, Bradr annoncera aux aventuriers avec emphase : *«Soyez les bienvenus chez nous ; j'espère que vous ne nous en voudrez pas d'avoir amélioré notre ordinaire, par rapport à nos frères déchus de Londra.»*

Si on lui demande s'il est le chef des Sans-Masques, Bradr prendra une expression plus sombre avant de dire : *«J'ai 48 ans ; autant dire un vieillard. Cela fait si longtemps que j'ai perdu mon masque que je ne me couvre plus le visage que par habitude. Je suis le fondateur de cette communauté, mais je n'en suis pas le chef. Autrefois, nous n'avions pas besoin de chefs, nous nous contentions de survivre et de construire. Mais cette vie paisible n'est pas pour plaire aux plus jeunes de notre communauté, qui se sont trouvés un véritable chef. Ils l'appellent Dagger et l'écoutent comme s'il était un Prophète. Mais ses paroles sont celles d'un guerrier, d'un conquérant. Vous rencontrerez Dagger ce soir. Ne m'en demandez pas plus.»*

Bradr le Patriarche, Fondateur de la Communauté

FOR 12	**CON 12**	**TAI 16**	**INT 16**	**POU 18**
DEX 13	**APP 16**			

Points de Vie : 14.

Armure : aucune.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bâton de Combat* (2M) 45 %, dégâts 1D8+MD, PdS 20 ; *Poignard* 30 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Artisanat (Ebénisterie) 75 %, Déplacement Silencieux 65 %, Ecouter 70 %, Esquive 40 %, Europe du Tragique Millénaire 25 %, Granbreton 80 %, Grimper 55 %, Lancer 35 %, Langue Commune 80 %, Maîtrise Technologique 20 %, Monde Ancien 15 %, Monde Naturel 95 %, Orientation 80 %, Pister 45 %, Sentir/Goûter 65 %.

Avant la nuit

Les aventuriers sont invités à s'installer dans une petite grotte humide, fermée par une peau tendue. Les paillasses sont à peu près propres et accueillantes. Après l'épreuve du Couloir de la Honte,



elles sembleront en tous cas être une véritable bénédiction. Des baquets d'eau froide leur seront proposés pour une toilette sommaire, ainsi que des manteaux tout rapiécés, pour les réchauffer un peu. Etant donnée l'épreuve de la matinée et la longue marche au travers du Surmland pour le reste de la journée, les aventuriers seront fourbus de fatigue. Néanmoins, s'ils ne désirent pas se reposer, ils pourront aller et venir à leur guise, mais ils constateront vite qu'une partie de Sanctuaire leur est, poliment mais fermement, interdite par deux vigiles. Ils découvriront également la présence au sein de la communauté de huit femmes, toutes nées sans masque, loin de la société londraine. Elles sont le plus précieux trésor de Sanctuaire et les Sans-Masques veilleront à ce que les aventuriers ne les importunent, ni ne les menacent. Ils feront également la connaissance d'une demi-douzaine d'enfants, âgés de six à douze ans. Les femmes et les enfants occupent l'une des dernières cavernes, la plus éloignée du lieu de repos des aventuriers.

Visite nocturne

La nuit est tombée depuis une heure et la lune continue sa course vers son zénith. S'ils dormaient, les aventuriers seront réveillés pour participer au repas. Le ragoût de mouton ne sera pas le pire que les aventuriers aient mangé, même s'ils peuvent s'interroger sur la provenance de la viande. *«Nous avons un berger et quelques têtes, qui profitent d'herbes plus grasses, à quelques lieues encore vers le sud. Nous avons tué un mouton en votre honneur, car Dagger va vous visiter ce soir.»* En réussissant un jet de Sagacité, les aventuriers pourront sentir la tension qui habite la communauté lorsque Bradr prononce avec ressentiment ces dernières paroles. Il est évident que quelques griefs le séparent de Dagger et qu'ils ne sont pas approuvés par les Sans-Masques, qui semblent témoigner un grand respect à Bradr. Par contre, un jet d'Idée révèlera qu'il est plus prudent de ne pas questionner Bradr en public, mais d'attendre la venue de Dagger. En effet, tous les Sans-Masques s'absorbent dans un silence solennel pour manger.

L'arrivée de Dagger

Elle sera annoncée par un crescendo de piaillements produits par une multitude de petites voix. Bientôt, la caverne sera envahie par une vingtaine d'hommes miniatures, qui se jetteront farouchement sur les restes de nourriture. C'est peut-être la première fois que les aventuriers entreront en contact avec le Petit Peuple du Yel, qu'ils découvriront, bruyants, chapardeurs et extrêmement orgueilleux. Leur intrusion ne semblera provoquer aucun émoi dans la communauté, certains Sans-Masques poussant même des rires gras devant leur résolution à piller tout ce qui est comestible. Quelques minutes plus tard, le calme retombera tandis qu'une silhouette se découpera dans l'ouverture de la caverne, la lune dans le dos.

Dagger pénètrera alors dans la grotte redevenue silencieuse et s'approchera des lieux du festin. Les aventuriers auront alors la surprise de reconnaître le Masque de Chat qu'ils ont déjà croisé à plusieurs reprises. A ses pieds, le Petit Peuple du Yel formera une escorte à la fois risible et déterminée. L'un des Sans-Masques, un solide gaillard du nom de Brisi, lui annoncera avec fierté : *«Nous avons agi selon tes instructions, Seigneur, et accueilli les Bannis chez nous.»* Puis il ajoutera avec mépris : *«Mais ils ne sont pas en grande forme et je doute qu'ils puissent nous être utiles à quoi que ce soit, à part peut-être garder nos moutons.»* Dagger rejettera en arrière un pan de sa cape, ôtera un gantelet de métal et se saisira d'un morceau de viande nappé de sauce. Soulevant légèrement son masque, révélant un menton d'une blancheur extrême, il commencera à mâcher tout en déclarant : *«Ton avis ne m'intéresse pas, Brisi. Tu es jaloux parce que je ne t'ai jamais choisi pour autre chose que garder nos femmes ; que tu as honorées plus souvent qu'à ton tour, même, ai-je crû comprendre.»* Le Sans-Masque s'étouffera de confusion et sa belle assurance s'envolera devant les paroles à peine menaçantes de Dagger. *«Mais je te pardonne, car je savais que tu agirais ainsi. Après tout, tous les troupeaux ont besoin de reproducteurs, non ?. Ah, Brisi... Laisse-moi seul décider de qui peut servir notre cause et comment.»* Puis le Masque de Chat tournera les yeux à facettes de son masque vers les aventuriers.

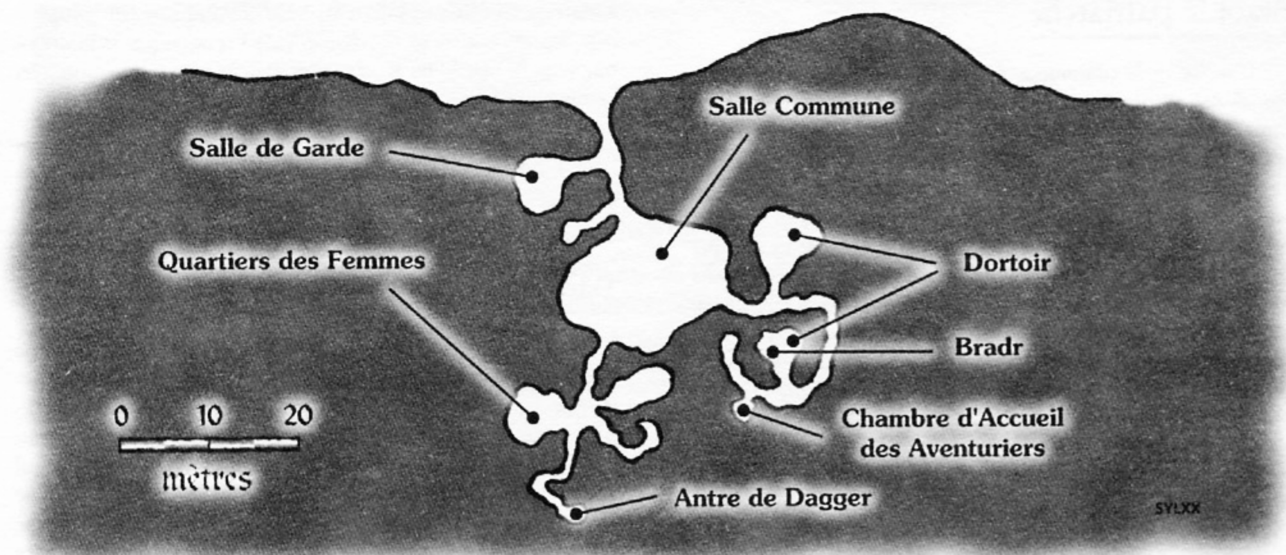
«Soyez les bienvenus parmi les miens, Déchus. Bienvenue à vous qui avez perdu votre masque, votre dignité et votre honneur de citoyen... Oui. J'étais ce matin dans la foule de ceux qui vous meurtrissaient, de leur mépris, de leurs injures et de leurs coups. De ceux qui vous ont pris tout ce à quoi vous pouviez tenir. Je sais combien cela est dur et humiliant, mais il faut vous rendre à l'évidence. Il ne vous reste plus rien. Plus rien que la vengeance ! Vous pouvez encore faire rendre gorge à ces êtres corrompus qui ont oublié que derrière les masques se cachent des hommes et que ces hommes peuvent être animés d'une force résolue, avec ou sans masque !»

Le Seigneur s'essuiera les doigts sur un bout de chiffon déjà sale, qu'il jettera avec négligence au sol. *«Je me propose de vous laisser une chance unique de retrouver votre dignité et de vous venger de ceux qui ont voulu effacer votre existence de leur mémoire, de transformer en croisade la somme de vos frustrations. Rejoignez-moi ! Ensemble, nous pouvons renverser l'Ordre des Bêtes, étrangler le monarque sénile qui règne sur la plus puissante nation du monde en en gâchant les meilleures ressources et nantir la Granbretanne de la splendeur qu'elle mérite vraiment !*

Je sais qu'il est un peu prématuré pour vos esprits, encore trop influencés par les propagandes trompeuses des Seigneurs Ténébreux, d'admettre la grandeur et surtout la nécessité de telles ambitions. Je sais combien elles peuvent vous paraître démentielles, car j'étais aussi sceptique que vous avant de rencontrer mon Maître ! Mais il m'a montré la décadence de notre peuple, et même celle qui reste encore à venir. Il a de plus tout mis en oeuvre pour accomplir notre glorieux destin : relever l'honneur de la Granbretanne, bafoué par les marionnettes masquées de la Cour de Londra. Sachez que nous ne sommes pas seuls dans notre combat : nous avons des alliés dans toute la Granbretanne, parmi les Déchus, certes, mais aussi parmi les Masques de Bête ! Nos partisans ont infiltré toutes les couches de la société londraine. Voyez, même la Cour du Despote n'est pas vierge de notre présence. Que ferez-vous : continuer à rêver de votre dignité passée, à mourir de faim et de froid, alors que les Seigneurs Ténébreux s'abîment dans la décadence et la luxure de leurs petits palais douillets ? Ou alors vous battre pour reconquérir votre statut d'homme et de guerrier. Vous avez le choix. Jusqu'à demain matin.»

Dagger se relèvera alors et prendra la direction de ses quartiers, son étrange escorte sur les talons. Les aventuriers seront invités à rejoindre la caverne qui leur a été attribuée et méditer sur la proposition qui leur a été faite.





Dagger, un Masque de Chat

FOR 16 **CON 16** **TAI 16** **INT 15** **POU 15**
DEX 16 **APP 16**

Points de Vie : 16.

Armure : 1D10+2, armure de plaques granbretonne.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Lance Longue* 88 %, dégâts 1D10+1+MD, PdS 15 ; **Poignard** 75 %, dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Stratégie et Tactiques Militaires) 25 %, Art (Stratégie et Techniques de Guérilla) 70 %, Bagarre 85 %, Baratin 88 %, Chercher 75 %, Déplacement Silencieux 70 %, Ecouter 80 %, Eloquence 94 %, Esquive 75 %, Europe du Tragique Millénaire 35 %, Granbreton 75 %, Grimper 60 %, Idiome Secret de l'Ordre du Chat 85 %, Langue Commune 75 %, Lutte 55 %, Monde Naturel 65 %, Orientation 45 %, Pister 45 %, Sauter 60 %, Se Cacher 70 %.

Troisième Partie : Evaluation du Péril

Pour mener à bien leur mission, les aventuriers vont devoir se montrer bons comédiens et faire semblant d'adhérer sans réserve aux idées révolutionnaires de Dagger. Celui-ci va rester dans le repaire des Sans-Masques pendant quelques jours, afin de mieux faire connaissance avec les aventuriers, les étudier et évaluer leur potentiel. Une enquête menée auprès des Sans-Masques permettra d'apprendre les éléments qui suivent. Comme lors de l'enquête dans la Forteresse d'Elsham, les compétences Eloquence, Baratin et Marchander peuvent se révéler déterminantes dans leur obtention (si un jet de Charisme est au préalable réussi, ces compétences bénéficient d'un bonus de +10% avec l'interlocuteur de l'aventurier).

La Traîtresse

Loor'een estimera maintenant que les aventuriers présentent un véritable danger. Prenant conscience de l'amour et du respect que les Hommes des Collines, à l'exception notable de Dagger, vouent à Bradr, elle décidera de l'assassiner (voir dans les pages à suivre) afin que la faute en retombe sur ses compagnons. Tout à leur douleur et leur colère, ils la débarrasseront des aventuriers. Elle jouera bien évidemment sur sa féminité pour éviter leur sort, en aguichant ouvertement Dagger (les aventuriers éprouveront certainement de la jalousie à la voir flirter avec cet homme, mais en privé, elle leur révèlera que c'est «pour mieux gagner sa confiance, et peut-être l'amener à des confidences utiles à leur mission». La froideur et le mécanisme avec lesquels elle prononcera ces paroles devraient certainement convaincre ses associés). Consciente de la valeur des femmes aux yeux des Hommes des Collines, elle sait qu'elle n'encourra pas la même peine que les aventuriers et compte ensuite s'échapper pour rapporter à Troy Snider le triste échec des aventuriers après l'une des plus flagrantes fausses pistes de sa carrière.

Avec humilité et en jouant à nouveau la carte de la séduction avec Snider, qui a déjà été son amant, elle espèrera ainsi sauvegarder le règne du Seigneur des Sans-Masques.



Bradr le Patriarche

L'ancien de la communauté apparaît comme le seul allié potentiel des aventuriers dans cette affaire, et très certainement comme la principale source d'informations. L'idéal pour l'interroger est de se mettre à l'abri des regards curieux et des oreilles indiscrètes ; Bradr affectionne comme passe-temps la pêche et il est tout à fait possible de profiter de l'une de ses sorties pour lui tenir compagnie et lui faire la conversation. En effet, chacun sait que Bradr désapprouve l'orientation vindicative prise par les Sans Masques depuis l'établissement de l'autorité de Dagger. Son rêve est en effet celui d'une communauté paisible et autogérée, sans véritable chef. De plus, Bradr use de son ancienne influence de patriarche respecté des Hommes des Collines pour freiner les ambitions de Dagger. De ce fait, celui-ci lui voue une haine farouche, mais Dagger est impuissant à punir Bradr sans risquer de perdre le soutien des Hommes des Collines. En effet, même s'ils se sont ralliés au discours de Dagger, ils ont toujours un profond respect pour le vieux patriarche, fondateur de Sanctuaire.

Les aventuriers peuvent également apprendre que Dagger ne passe que quelques jours par mois à Sanctuaire, préférant superviser efficacement l'infiltration des usurpateurs dans les rangs granbretons. Dès que les officiers d'Elsham prononcent le bannissement d'un légionnaire, Dagger leur envoie un pigeon messager ordonnant son accueil. Lorsqu'il est à Sanctuaire, Dagger passe un temps considérable à correspondre avec le mystérieux Seigneur des Sans-Masques. Ce sont des Masques de Bête dépravés, en visite à Sanctuaire à peu près tous les mois, qui lui servent de messagers avec son Maître de Londra.

L'opinion de Bradr sur Dagger est sans équivoque : il est faux, cruel, hypocrite, consumé par la haine et la vengeance. De bien des façons, c'est un parfait Granbreton. C'est peut-être cela qui lui vaut l'antipathie de Bradr, qui aspire à une vie plus simple et plus tranquille.

Les Hommes des Collines

Les Hommes des Collines sont unanimes dans leur loyauté envers le Seigneur des Sans-Masques. S'ils croient en sa croisade, c'est parce qu'elle exploite intelligemment le désespoir et l'humiliation nés de leur statut de bannis et de déchus. Bradr est un guide plus que compétent (il est respecté pour ce qu'il a construit et pour l'abondance dont il a doté la communauté), mais ses aspirations sont de mener une vie paisible et simple, ce qui le place en marge de la plupart des Granbretons. Les autres Hommes des Collines, surtout les plus jeunes, ont un tempérament plus représentatif des insulaires, et bien qu'ils jouissent avec reconnaissance de la sécurité et de l'abondance de Sanctuaire, ils rêvent de retrouver leur dignité et de contribuer à la véritable grandeur de la Granbretanne proposée par Dagger.

Pour leur part, les Femmes des Collines reconnaissent l'autorité de Dagger à défaut d'alternative. Elles n'ont presque aucune connaissance de la société granbretonne et les aspirations de leurs hommes leur paraissent étrangères. Elles désapprouvent le fait d'être confinées dans leurs quartiers, constituant un véritable harem au sein duquel elles enfantent et éduquent leur progéniture. En effet, elles se souviennent de l'époque pas si lointaine où, sous la tutelle de Bradr, elles étaient libres et considérées comme les égales des hommes.

Toutes ont partagé la couche de Dagger et elles le craignent car ses appétits sont cruels et décadents. Des jets de Baratin ou de Sagacité les amèneront à avouer qu'elles le voient comme un despote médiocre et mégalomane.

Dagger

Le Masque de Chat passe pour un seigneur sévère et avare de paroles. Néanmoins, en insistant, les aventuriers pourront recevoir la confirmation qu'il a autrefois été banni de son Ordre. Mais grâce au Seigneur des Sans-Masques, dont il est devenu l'un des premiers serviteurs, il s'est depuis vengé du rival qui avait machiné sa disgrâce. Il admet ne pas connaître son identité réelle, mais il assure que le Seigneur des Sans-Masques occupe un poste de Connétable dans l'un des grands Ordres au service du Globe-Trône. Il ne révèlera rien de plus sur lui-même ou sur son mystérieux maître, rappelant que s'ils veulent servir la cause, les aventuriers devront servir avant de questionner. Enfin, il est possible d'apprendre que des réseaux de Voleurs de Masques se sont implantés à Londra, mais aussi et surtout en périphérie des autres Régiments Disciplinaires de Granbretanne.

Fouiller l'Antre de Dagger

Les aventuriers pourront profiter d'une absence du Masque de Chat pour fouiller ses quartiers. Il s'agit d'une petite caverne, avec un bureau sommaire et un lit des plus confortables, où il se réfugie habituellement avec l'une des femmes du quartier voisin, choisie au hasard ou selon sa libido.

La disposition des papiers, plumes, encriers, bâtonnets de cire et sceaux variés donne l'impression d'un labeur administratif intense. Ainsi, les rouleaux de parchemin sont prêts à l'emploi et la table est constellée de tâches d'encre et de graffitis. Un petit coffre renferme tous les papiers du Masque de Chat. L'ouvrir en l'absence de clé (accrochée au cou de Dagger) nécessite un jet de Crocheter (rappelez-vous que chaque tentative demande environ cinq minutes ; consultez l'encadré p.84 de Hawkmoon Nouvelle Edition).

Une tentative réussie permet de découvrir une douzaine de feuilles de papier relativement fin et trois lettres. En effet, Dagger a pour habitude de détruire sa correspondance avec le Seigneur des Sans-Masques après l'avoir consultée. Aucune des lettres n'est datée, mais leur contenu permet de reconstituer rapidement l'ordre chronologique, qui est repris ci-contre. Les deux premières ont pour support un papier d'une grande qualité. L'écriture cursive est d'une élégance raffinée, mais le sceau brisé est vierge de marque personnelle, prouvant que l'auteur est prudent. Le troisième document est simplement signé par un idéogramme représentant une dague, ce qui identifie clairement son auteur. L'écriture est plus laborieuse et agressive. Attendant d'être envoyé, ce courrier est pour l'instant vierge de sceau.





Dagger, mon dévoué serviteur.

Nous sommes sur la voie du succès, car nous avons infiltré de nombreux Ordres du Globe-Trône, à tel point qu'il devient difficile d'assurer la coordination de notre Conspiration. Il est essentiel que tu recrutes un nombre plus grand de Bannis, afin d'assurer le soutien logistique qui ferait sinon défaut à notre Révolution. Gagne-les à notre cause par tous les moyens à ta disposition. Je compte sur toi. Pour des raisons de sécurité, le point de ralliement a changé. Adresse-les désormais à l'Odalisque Brune, avec l'habituel mouchoir blanc accroché à la ceinture.

N.

Dagger, mon dévoué serviteur.

Nos autres points de recrutement ont finalement, avec quelques difficultés, réuni le soutien dont nous avions besoin. Un réseau de communication plus efficace est en train de se mettre en place, car je prévois de faire aboutir notre Conspiration dans les prochains mois, voire semaines si la Fortune continue à nous servir. Nos agents sèment le trouble entre les Seigneurs Ténébreux et leurs rivalités devraient bientôt commencer à les déchirer.

En récompense de tes loyaux services, tu seras le Commandeur de notre Glorieuse Armée. Après tout, tu as permis que la plupart soit entraînée à Elsham pour y devenir de redoutables Bêtes de Guerre et il est normal que cet honneur te revienne.

N.

Mon Maître.

Les nouvelles recrues que je te propose ont déjà subi les rigueurs de l'entraînement d'Elsham et je pense qu'ils feront honneur à notre cause. Je profite de cette lettre d'introduction pour te remercier de l'honneur que tu me fais. Ô combien il me tarde que nous nous mettions en marche ! Que j'aimerai déjà être à ton côté à Londra !

Bonne Fortune.







Dénouement

Un matin, peu de temps après que les aventuriers aient été accueillis par les Hommes des Collines, Bradr sera retrouvé étranglé dans sa couche, à proximité de la caverne qui héberge les aventuriers. Les aventuriers étant les seuls étrangers de la communauté à pouvoir oser attenter à la vie de Bradr, «unanimement aimé et respecté par la communauté» (même si Dagger lui-même a plus d'une fois rêvé de se débarrasser de ce gêneur), ils se trouveront saisis par des dizaines de mains colériques. Ils seront alors traînés, bousculés, frappés et hués, puis emmenés dans les collines ***(10)***. Leurs tentatives d'explication seront couvertes par les vociférations des Hommes des Collines, voire accueillies par des pluies de coups et d'injures. Sur les ordres de Dagger qui exigera une punition exemplaire, des croix de bois seront hâtivement dressées pour accueillir les aventuriers. Après avoir été dénudés, ils seront attachés aux croix par des liens en cuir, la tête en bas, bras et jambes douloureusement écartés. En raison de son sexe et de la valeur des femmes pour les Hommes des Collines, Loor'een Escollet échappera à ce sort. Dagger la condamnera à être l'esclave des Femmes des Collines, se félicitant ouvertement de l'enrichissement qu'elle représente.

> **(10)** Les aventuriers effectuent chacun un jet d'Esquive. Ceux qui réussissent n'endurent qu'un D3 points de dégâts, les autres 1D4+2. Une maladresse entraîne cependant la perte de la moitié des points de vie, sans Blessure Grave associée, bien que l'inconscience gagne l'aventurier s'il manque un jet de POU x 4.

Le supplice des aventuriers durera jusqu'à la nuit tombée, et ceux qui rateront des jets de CON x 3% sombreront dans l'inconscience. Le sang qui s'est accumulé dans leur tête, la morsure du soleil sur leur peau sensible de pâle granbreton, l'engourdissement de tout leur corps, la déshydratation et la privation de nourriture seront en effet des tortures cruelles qui ne leur laisseront que peu d'espoir de survivre plus d'une ou deux journées supplémentaires.

Il n'y a pour les aventuriers que trois façons de se tirer de ce mauvais pas. La première est de se libérer eux-mêmes de leurs liens. Pour cela, chacun a droit à une seule tentative sous son score de Dextérité avec un D100. La seconde consiste à les faire découvrir par une patrouille de légionnaires d'Elsham, en maraude dans les collines. Si l'aventurier avec le plus bas score de POU réussit un jet de Chance, ils ont été envoyés par Thaléus prendre la température des environs, et éventuellement leur proposer leur aide. En cas d'échec, ils devront convaincre (Baratin ou Eloquence) les soldats masqués qu'ils agissent comme espions pour le compte de Troy Snider. Enfin, leur salut peut venir de Ph'um du Petit Peuple, un des Minimes qui constitue la garde personnelle de Dagger lorsqu'il se déplace seul dans le Surmland. Le petit homme rêve de découvrir le monde et proposera aux aventuriers de les libérer s'ils l'acceptent pour compagnon d'aventures. Ph'um peut en outre révéler que Dagger s'est assuré la coopération de sa tribu en leur procurant de la nourriture, volée aux légionnaires d'Elsham ou prise aux Hommes des Collines. Si le MJ l'estime nécessaire, il pourra prendre le temps de déterminer précisément les caractéristiques du Minime ou considérer tous ses scores comme étant moyens.

Conclure cet Episode

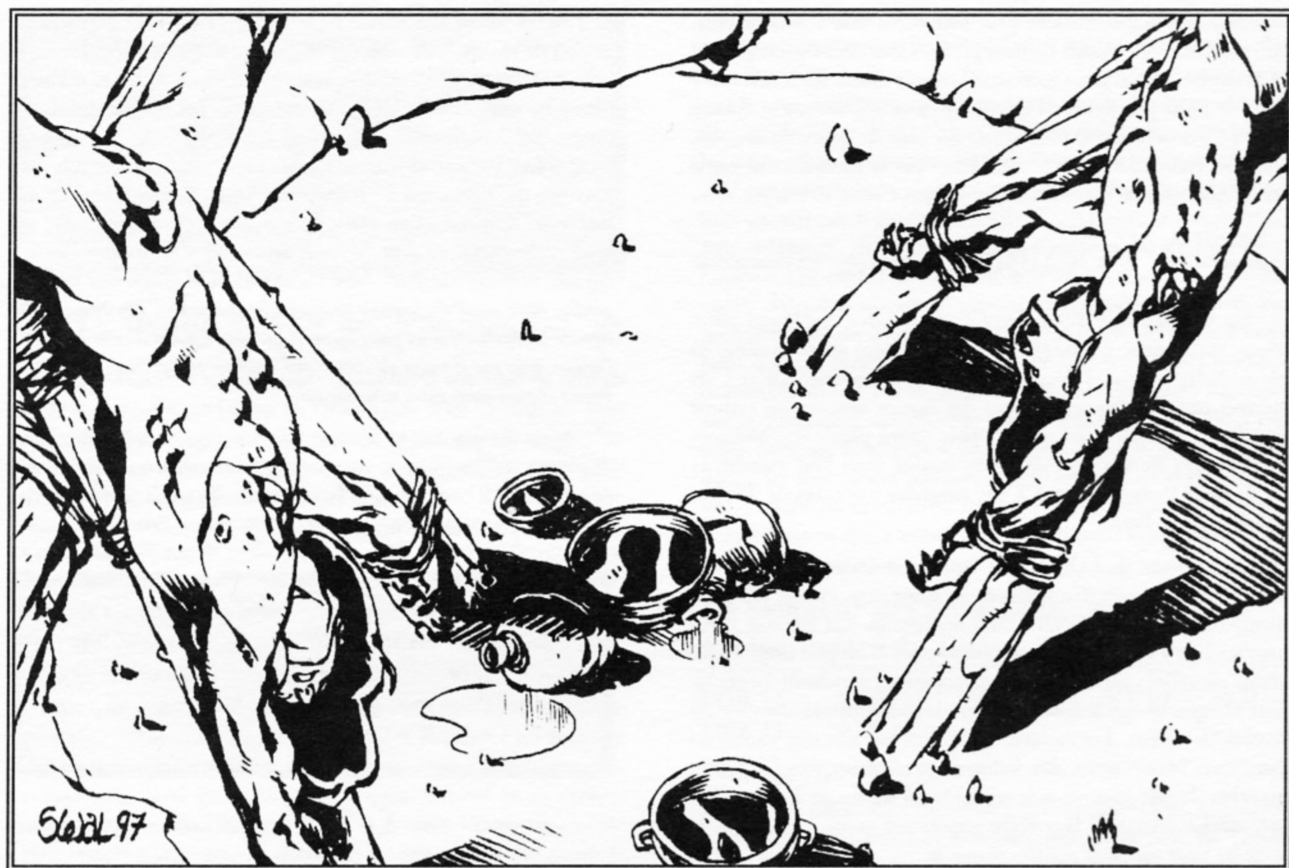
S'ils se sont montrés adroits et subtils, les aventuriers ont réuni les informations dont ils ont besoin pour remonter le Réseau des Voleurs de Masques jusqu'à Londra. N'ayant plus rien à gagner en restant à Sanctuaire, ils auront plusieurs options. Les aventuriers peuvent décider d'éliminer Dagger. Pour cela, ils doivent auparavant récupérer leurs armes (qu'ils avaient cachées avant d'être «bannis» d'Elsham). Ils peuvent également retourner à la forteresse pour solliciter l'aide de Thaléus ou de Troy Snider et prendre Sanctuaire d'assaut. Il ne sera alors fait aucun quartier, mis à part les Femmes des Collines, qui rejoindront les rangs des esclaves granbretons, et les plus jeunes enfants qui seront envoyés dans les souterrains de la Sororité à Londra, pour suivre une stricte éducation (les plus âgés suivront leur mère dans l'esclavage). Enfin, ils peuvent profiter du retour de Dagger à Elsham (1D3 jours après leur rencontre dans les collines) pour le suivre et le faire arrêter par Troy Snider. Dans la plupart des cas, Snider et Thaléus délégueront aux aventuriers la responsabilité des actions. Ils ne leur fourniront que le minimum de soldats masqués nécessaires ; jusqu'à une douzaine s'ils se lancent à l'assaut de Sanctuaire. Nous laissons au Maître de jeu la liberté de régler le dénouement de cette partie en fonction des choix tactiques de ses joueurs qu'il connaît mieux que nous.

Si la solution de l'assaut est choisie, Dagger fuiera le combat pour mettre le feu aux lettres (voir plus haut) qui restent en sa possession et qui peuvent compromettre le Seigneur des Sans-Masques. S'il y parvient, il est souhaitable que les aventuriers le capturent vivant pour l'interroger. Sinon, il se pourrait bien que cette aventure connaisse une fin abrupte. Troy Snider sera fort mécontent de ses agents et les fera jeter dans de profondes et obscures oubliettes, dans les donjons du Palais de Londra. S'il est clément et qu'il se sent inspiré, le Maître de Jeu pourra toutefois préparer un scénario de rattrapage (la place manque ici pour envisager l'échec des aventuriers dans cette affaire). Mais attention, car un second échec n'aura aucune raison d'être tolérée par les Seigneurs Masqués.

Et les Usurpateurs ?

Il est évident que si Dagger n'est pas interrogé sur le réseau des voleurs de Masques d'Elsham, il sera impossible de dresser la liste des usurpateurs encore présents à Elsham. Sans nouvelles de Dagger, les usurpateurs commenceront par enquêter sur les derniers événements. Si les Hommes des Collines sont en mesure de leur apprendre l'arrivée puis le départ des aventuriers, ils mettront tout en oeuvre pour les retrouver. Embuscades, assassinats et escarmouches nocturnes les viseront pour les empêcher de révéler quoi que ce soit aux Seigneurs Ténébreux. Troy Snider et





son bras droit Thaléus peuvent également être leurs cibles si les aventuriers ont manqué de discrétion. Prenez les caractéristiques des légionnaires typiques d'Elsham, p.109 de ce supplément, pour résoudre les conflits.

Epilogue

Loor'een Escollet sera sauvée des griffes des Hommes des Collines. Avec force effusions et chauds témoignages de reconnaissance, elle remerciera ses «héros», tout en réfléchissant à la prochaine manoeuvre qui anéantira les efforts des aventuriers. Ceux-ci seront d'ailleurs félicités par Troy Snider et Abram Hobbes. Les Aventuriers Européens et les Granbretons Déclassés auront largement (re)gagné leur citoyenneté granbretonne. Néanmoins, les choses ne s'arrêteront pas là : Troy Snider confiera aux aventuriers un ordre de mission dicté par le Prince Eternel lui-même, ainsi qu'en attestera le sceau royal (voir p.118 de L'Empire Ténébreux pour un exemple de ce document). Grâce à lui, une fois à Londra, ils pourront réquisitionner l'aide de tout soldat masqué, jusqu'au grade de Chef de Meute, pour des interventions musclées ponctuelles. Malheureusement, ils devront s'en servir le plus discrètement possible pour ne pas attirer sur eux l'attention de leurs ennemis. De même, si ceux-ci découvrent un tel document entre leurs mains, ils en déduiront sans doute possible que les aventuriers sont des agents du Globe-Trône, avec toutes les désagréables conséquences qui seront de mise.

Ténébreuse Londra

Il reste aux aventuriers, pour identifier le Seigneur des Sans-Masques, à découvrir qui ou ce qu'est l'Odalisque Brune. Ils n'auront d'éléments de réponse qu'en se rendant à Londra, ainsi que le suggère la lettre de Dagger à son maître mystérieux. Là-bas, ils pourront tenter un jet de Chance pour apprendre que l'Odalisque Brune est une des nombreuses tavernes de Londra.

Une distance d'environ 110 km doit être parcourue depuis la Forteresse d'Elsham pour atteindre les ruines de Londra. Aucun événement particulier n'est requis par ce scénario, mais le maître de jeu est libre d'utiliser la Table de Rencontres du Surmland (p.30 de l'Empire Ténébreux). Il reste ensuite une vingtaine de kilomètres à parcourir à travers les ruines, dans les Quartiers des Sans-Masques pour rallier la ville même. A cette occasion, le MJ souhaitera peut-être utiliser la Table de Rencontres du Quartier des Sans-Masques (p.114 de l'Empire Ténébreux).

Le temps passé à couvrir ce trajet dépend des montures dont disposent les aventuriers. Idéalement, ils devront réussir un jet en Marchander et convaincre Thaléus que l'urgence de la situation nécessite l'emploi de chevaux. En cas de réussite critique, l'un des



ornithoptères d'Elsham sera provisoirement mis à leur disposition, avec Karl du Hibou comme pilote. Consultez l'encadré p.82 de Hawkmoon NE pour connaître la durée exacte du trajet. Il n'y a pas de route précise, mais les collines sont suffisamment douces pour ne pas pénaliser les voyageurs sur plus du quart du chemin. Dans les ruines de Londra, considérez que le modificateur est le même que celui de la traversée d'une forêt, c'est-à-dire 1/3.

L'Odalisque Brune

En fait, il s'agit d'une taverne de Londra, médiocre selon toutes apparences, car fréquentée par la roture granbretonne. Sa particularité tient à sa décoration d'inspiration orientale et à ses esclaves turkes. Elles se livrent à des danses lascives, au rythme d'instruments exotiques, pour le plus grand plaisir des Masques de Bête. Les alcools sont de piètre qualité mais bon marché, et les drogues absorbées grâce à des narghilés importés de Turkia, de Syria ou de Perse.

L'ambiance de l'Odalisque Brune est lourde et enfumée, portée par les notes discordantes de toute une variété d'instruments turks à cordes, à vent ou à percussion. Les esclaves féminins sont de vagues beautés orientales parfois un peu trop mûres, vêtues de voiles outrageusement transparents et colorés. Leurs bijoux clinquants qui accrochent l'œil des consommateurs sont rarement de valeur. Les esclaves masculins portent des pantalons bouffants blanc cassé, des babouches abîmées, un gilet sans manches de cuir marron et le traditionnel fez rouge. Leur épaisse moustache dissimule leur lèvre supérieure et ils se gardent de lever les yeux sur leurs maîtres masqués.

Si les aventuriers connaissent maintenant le lieu de rendez-vous fixé par le Seigneur des Sans-Masques, ils n'ont aucune idée de quand ils doivent le rencontrer, lui ou un de ses sbires. Ils devront donc passer 2D6-2 soirées dans ce lieu de débauche, en portant un mouchoir blanc à la ceinture, avant d'être approchés par un Masque de Chien en vêtements civils, une simple dague au côté. L'homme s'exprimera d'une voix sourde, que son masque et le bruit ambiant rendront difficile à saisir.

«Heureux de vous voir parmi nous, les gars. Une fois que vous m'aurez remis votre lettre d'introduction, je me ferais un plaisir de vous offrir un verre de bienvenue.»

Le Masque de Chien ne révèlera ni son nom, ni la localisation du Seigneur des Sans-Masques, et il sera manifeste qu'il ne désire pas aborder ces sujets en public, même dans un endroit aussi anodin et médiocre que l'Odalisque Brune. De son côté, il est également discret et s'il se renseigne sur les conditions de voyage des personnages depuis Elsham, il ne s'intéressera aucunement à leur identité. Dès que ses invités auront terminé leurs verres, il se lèvera et les encouragera à le suivre.

Le Tunnel Abandonné

Le Masque de Chien les conduira à travers les ruelles brumeuses et sombres de Londra, dont les tours et les flèches pointent fièrement à des dizaines de mètres plus haut, laissant aux piétons la compagnie des rats, des ordures et des débris. Arrivés en périphérie de Londra, avant que la cité ne se transforme en un gigantesque champ de ruines, il s'arrêtera et inspectera soigneusement les environs ***(11)***. Puis il déblaiera quelques débris et écartera d'autres planches, révélant la bouche d'un tunnel en partie effondré. Dans un souffle, il invitera les aventuriers à y entrer. Une fois à l'intérieur, il leur présentera des torches artisanales (autonomie 3 heures environ) qu'il allumera à l'aide de son briquet. Puis il leur rendra leur lettre d'introduction avant de leur dire : *«Suivez ce tunnel sur toute sa longueur. Surtout, ne vous avisez pas d'emprunter l'un des boyaux perpendiculaires. Non seulement vous risqueriez de vous perdre, mais aussi d'y faire de désagréables rencontres. Un Bruxx a été signalé à proximité d'ici pas plus tard qu'hier. Quant à cette lettre, ne l'égarez pas, car il s'agit de votre sauf-conduit en ces lieux. Adieu, et bonne chance dans votre nouvelle vie».*

Après ces paroles, le Masque de Chien quittera le tunnel, redisposera les planches et camouflera l'entrée du tunnel à l'aide des débris. Le bruit de son labeur accompagnera le voyage des aventuriers de longues minutes.

> **(11)** Pour mémoriser la route qui mène au tunnel abandonné depuis l'Odalisque Brune, un jet d'Orientation est nécessaire. Les aventuriers d'origine granbretonne peuvent éventuellement lui substituer un jet d'INT x 5.

Le Barrage

Dans la pénombre arrachée aux ténèbres par les lueurs vacillantes des torches, les aventuriers suivront un long corridor encombré de débris ***(12)***. Leurs torches seront aux 2/3 consumées lorsqu'ils arriveront à une barricade de planches. Ils entendront alors le vrombissement de plusieurs lances-feu en train de s'allumer et ils en verront les gueules rougeoyantes pointer soudain à travers les interstices du barrage. *«Ne bougez plus si vous tenez à la vie !»* tonnera une voix résolument hostile. Un pan de la barricade pivotera pour laisser passer un gigantesque Masque de Gorille qui désarmera précautionneusement les aventuriers, veillant à ne pas servir d'otage humain. Une fois cette formalité accomplie, la voix demandera *«Drak, regarde s'ils ont leur lettre.»* Une fois le document entre ses mains, et même s'il ne sait pas lire, le Masque de Gorille apercevra le signe de Dagger et grognera en direction de la barricade un guttural *«C'est bon : ils sont des nôtres»*. Les lances-feu s'éteindront presque aussitôt et Drak posera en boisseaux les armes des aventuriers contre la paroi du tunnel, les autorisant à les récupérer. L'ouverture dans la barricade s'ouvrira plus largement, et une fois à l'intérieur, les aventuriers pourront voir des soldats masqués de plusieurs ordres en train de repasser à l'épaule leur lance-feu. Avec le Masque de Gorille, ils sont quatre. *«Bon, j'ai terminé mon service, je retourne à mon Temple Caserne.»* déclamera la voix qui avait interpellé les aventuriers devant le barrage. S'ils portent des Masques de Vautour, il ajoutera à leur intention *«Le dénouement approche, si on commence à recruter des Vautours. Mais je sais pas si c'est bon pour nous.»* Et il partira seul en suivant le chemin inverse de celui des aventuriers, une torche en main.



(12) Les débris ne permettent pas de courir sans danger dans les sous-sols. Chaque minute de course nécessite un jet de Dextérité. En cas d'échec, le personnage maladroit trébuche et roule au sol. Une maladresse indique la perte d'1D3 points de vie qu'un jet réussi en Sauter peut atténuer ou annuler (voir la description de la compétence, p.68 de HNE).

Le Seigneur des Sans-Masques

Les aventuriers seront guidés au travers d'une série de tunnels et de boyaux obscurs (un jet en Orientation et en Intelligence sont indispensables pour mémoriser le trajet emprunté). Ils déboucheront finalement dans une grande caverne irrégulière, manifestement creusée il y a plusieurs centaines d'années par un Bruxx immense. Les aventuriers découvriront alors une ville sous la ville. Certes, celle-ci est de taille modeste, mais elle n'en demeure pas moins impressionnante d'agitation et de confusion. Cette société parallèle compte un millier d'âmes environ, sans compter tous les agents du Seigneur des Sans-Masques, qui officient à l'extérieur ou entretiennent la mascarade de leur loyauté envers Huon le Tyran.

Le guide des aventuriers est un petit homme en civil se nommant Dressert. Il porte un Masque de Furet et un long manteau à capuchon brun. Il n'évoquera aucun détail de sa vie personnelle, et si les aventuriers le questionnent en ce sens, il leur soulignera simplement que s'ils veulent s'intégrer, ils ont tout intérêt à respecter la discrétion de chacun sur son passé. Il les conduira au travers des maisons de bois, de pierre et de tôle, en commentant les diverses activités dont peuvent être témoins les aventuriers. *«Cette ville secrète est bien plus ancienne que vous pouvez le croire. Elle a été bâtie par des Sans-Masques il y a environ 300 ans. Parmi eux, on trouvait des Masques d'Ours qui rêvaient de prendre leur revanche sur Huon après l'échec de leur révolution (voir Tatou 24, Ascension et Chute du Ténébreux Empire). On y a naturellement établi nos quartiers.»* Puis Dressert leur indiquera un petit édifice rachitique, plutôt mal placé : *«Tenez, c'est ici que vous crècherez, le temps qu'on vous replace quelque part en surface.»*

Le Masque de Furet les aidera pendant quelques minutes à s'installer avant de les quitter. *«Il y a un grand rassemblement ce soir. Le Seigneur des Sans-Masques y sera et nous fera un petit discours, comme chaque semaine. Au moins, il a pour souci de nous tenir au courant de l'avancement de nos manoeuvres, pas comme les autres Seigneurs Ténébreux pour qui nous ne sommes que des pions anonymes.»*

Aux alentours de 21 heures (pour autant que puissent en juger les aventuriers dans cette grande caverne), l'animation gagnera les rues de la cité secrète et une foule importante convergera vers une place centrale. Un véritable brouhaha rendra toute communication difficile, chacun criant pour se faire entendre dans cette marée humaine. Tous les Ordres sont représentés : Masques de Loup, de Chien, de Chat, de Tigre, de Fourmi, de Mouche, de Blaireau, de Gorille, de Crâne, de Cochon, de Serpent, de Mante, de Poisson, de Requin, de Lièvre, et des dizaines d'autres encore se bousculeront en braillant comme dans une fourmilière géante. Au bout de quelques minutes, le temps que la température monte de quelques degrés, les aventuriers réaliseront qu'il y a environ deux ou trois mille personnes pressées les unes contre les autres. Puis le silence s'établira rapidement, aidé par des «chuts !» répétés à plusieurs reprises. Sur l'esplanade, loin devant les aventuriers, vient d'apparaître le Seigneur des Sans-Masques, dans la livrée des Connétables de l'Ordre du Chien ! Lui-même est accompagné par six soldats du même ordre, dans des armures d'apparat mais fonctionnelles. Il commencera alors un discours qui durera environ un quart d'heure, mais que les aventuriers ne saisiront que par vagues bribes, le porte-voix utilisé par le Seigneur des Sans-Masques ayant une portée nettement insuffisante. Puis la foule se disloquera à nouveau dans un brouhaha total. En interrogeant les gens autour d'eux, les aventuriers comprendront que seuls les premiers rangs ont véritablement entendu les encouragements du Seigneur des Sans-Masques, qui a assuré aujourd'hui que l'heure de la révolution était imminente.

Le Seigneur des Sans-Masques, ancien Prêtre du Dieu

FOR 13 **CON 12** **TAI 13** **INT 19** **POU 17**
DEX 11 **APP 16**

Points de Vie : 13.

Armure : En temps de guerre : 1D10+2+1D6, armure de plaques granbretonne et armure tissée. A la cour de Huon : 1D4-1+1D6, lourds vêtements de brocart et armure tissée. Masque de Chien.

Alliance : +13, -64

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Epée Large* 64 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20.

Compétences : Art (Etiquette et Protocole) 91 %, Chercher 87 %, Eloquence 95 %, Esquive 31 %, Europe du Tragique Millénaire 79 %, Granbreton 102 %, Idiome Secret du Dieu 95 %, du Chien 90 %, du Loup 80 %, du Serpent 65 %, des autres Ordres majeurs 20 %, Langue Commune 100 %, Maîtrise Technologique 86 %, Monde Ancien 53 %, Piloter [Ornithoptère] 41 %, Sentir/Goûter 74 %.

Expertises Scientifiques : Accumulateur (3), Duplication Holographique (7). Cela fait de nombreuses années que le Seigneur des Sans-Masques n'a pas pratiqué la science-sorcellerie de Granbretanne. Son manque de pratique est simulée par la diminution de son score d'INT d'un point. Actuellement, il est dans la totale incapacité de créer un nouveau Duplicateur Holographique, à moins d'investissements incompatibles avec ses activités.

Equipement Spécial : Le Seigneur des Sans-Masques porte sur lui un Duplicateur, sous la forme d'une ceinture d'argent qu'il ne quitte jamais, même à la Cour de Huon. Cette version du Duplicateur a un inconvénient majeur, puisqu'il n'est utilisable qu'une seule fois. En effet, l'énergie dégagée par sa mise en oeuvre est telle que ses principaux composants fondent inéluctablement.





La Trahison

Loor'een Escollet jugera que les choses sont allées trop loin. Elle a gravement sous-estimé les aventuriers, qui mettent la conspiration en danger. Elle prendra rapidement sa décision. Alors que les aventuriers seront avec elle dans l'un des tunnels de la ville secrète et qu'ils croiseront une patrouille, elle se précipitera vers cette dernière en hurlant : *«Ce sont des espions venus assassiner notre Seigneur, tuez-les, vite !»*. Les aventuriers seront certainement aussi surpris que la patrouille d'usurpateurs (consultez la règle Surprise Réciproque, p.109 de HNE). Ces derniers n'hésiteront cependant pas longtemps et se lanceront à la rencontre des aventuriers, tandis que Loor'een partira en courant dans l'un des tunnels adjacents. Demandez un jet en Ecouter. En cas de réussite, ils entendront la chute de Loor'een sur des débris, puis des cris de douleur dus à une cheville brisée. Avec opiniâtreté, elle parviendra néanmoins à s'enfuir dans les ténèbres.

En réussissant un jet en Ecouter, les aventuriers percevront par-dessus le fracas des armes le cri de colère d'un énorme Bruxx (voir l'Empire Ténébreux pp.112-13), suivi de celui de Loor'een. Laissez supposer que c'en est fini de la traîtresse, mais il n'en sera rien. La créature a seulement été effarouchée par l'intrusion de la Granbretonne dans sa tanière et n'a pas jugé intéressant de pourchasser une proie aussi minuscule.

Considérations Tactiques

Considérez qu'il y a autant d'usurpateurs dans la patrouille que d'aventuriers. Utilisez les caractéristiques d'un Garde Municipal (Hawkmoon NE p.186) si les aventuriers sont de piètres combattants et celles d'un Masque de Bête (Hawkmoon NE p.187) s'ils sont compétents.

Mettre un Point Final à la Conspiration

Ce scénario n'a pas de fin linéaire et dépend intégralement des stratégies que les aventuriers vont choisir de mettre en oeuvre. Plusieurs conclusions sont envisagées. Le Maître de Jeu est invité à les développer selon son inspiration et les actions de ses joueurs. A noter que ces options ne sont pas exclusives les unes des autres et qu'un MJ habile saura guider ses joueurs sur une combinaison de plusieurs issues.

La Cour du Globe-Trône

Le Seigneur des Sans-Masques y est connu sous l'identité usurpée de Freshn Duyard, Connétable de l'Ordre du Chien. En supposant que Troy Snider les a introduits à la Cour (peut-être en leur donnant des grades et des titres provisoires), les aventuriers pourront l'y reconnaître. Le Seigneur des Sans-Masques sera en effet en train de parader devant de graciles dames aux masques scintillants de milliers de pierres précieuses et vêtues de robes magnifiques tout aussi lourdement chargées. La dénonciation publique est à exclure, car les courtisans ne sont pas au courant de la situation et encore moins de la mission des aventuriers. Néanmoins, depuis son Globe-Trône, le Prince Eternel de Londra, Grand Maître de l'Ordre de la Mante et dieu révéré par Troy Snider, Huon, promènera son regard froid et spéculateur sur les aventuriers, avant de se désintéresser d'eux. Il s'agira certainement de la première rencontre entre le monarque et les aventuriers. Le message silencieux communiqué par ses yeux sera d'une simplicité terrible : *«Ne me décevez pas.»*

Une fois le Seigneur des Sans-Masques désigné, Troy Snider prendra une attitude grave et tragique. Il quittera la Cour de Huon, entraînant les aventuriers avec lui. Dans les heures qui suivent, il les laissera organiser l'arrestation, qu'il veut la plus discrète possible, d'un des favoris de la Cour. Pour y parvenir, il faudra compter avec la garde personnelle du Seigneur des Sans-Masques. Une fois capturé, Freshn Duyard sera mis au secret dans l'une des tours prisons du Palais de Londra. Après avoir été torturé et questionné sur l'étendue exacte de son réseau de conspirateurs, il sera présenté à Huon qui prononcera la sentence : la mort immédiate, sous ses yeux avides de cruauté.

L'assaut de la ville secrète

Il s'agit bien évidemment d'une solution acceptable, mais l'ordre de mission confié aux aventuriers par Troy Snider est nettement insuffisant pour réquisitionner les troupes nécessaires. Après un entretien privé avec son Grand Connétable, Troy Snider prendra la tête d'une force de mille Chats Sauvages, Gloutons, Guêpes, Loups, Mantes, Rats et Taupes. Dans un premier temps, les Masques de Rat et les Taupes investiront les tunnels pour les condamner. Puis les troupes de choc de Granbretanne se répandront dans la ville secrète, massacrant sans pitié les usurpateurs surpris par l'intrusion. La boucherie durera quatre longues heures, les escarmouches se poursuivant dans les sombres tunnels où les Rats et les Taupes se montreront d'une efficacité redoutable.

Le Palais du Seigneur des Sans-Masques

Si les aventuriers recherchent des preuves supplémentaires sur la culpabilité de Freshn Duyard, donnez-leur l'occasion de le suivre jusqu'à son palais personnel, au cœur de Londra, après l'une de ses allocutions hebdomadaires. Des jets en Déplacement Silencieux et en Se Cacher seront nécessaires s'ils ne veulent pas avoir affaire avec la garde personnelle du Seigneur des Sans-Masques. En fait de demeure, il s'agit d'une immense tour, chaque étage contenant une poignée d'esclaves et surveillé par autant de Masques de Chien, tous des usurpateurs. Les quartiers personnels du Seigneur des Sans-Masques sont tout en haut de la tour, dont le sommet accueille une esplanade et son ornithoptère. Le Seigneur des Sans-Masques emploie un monte-charge manœuvré



par six esclaves pour atteindre ses quartiers. La grille du monte-charge est condamnée par une serrure, dont seul Duyard possède la clé. Dans le bureau du Connétable du Chien, on trouvera des documents prouvant sa culpabilité et permettant de démanteler le réseau entier. On y trouve aussi un vieil ouvrage, écrit par les Anciens, présentant le principe de Duplication Holographique ***(13)***. Cambrioler les derniers étages de la tour est plutôt audacieux. L'édifice atteint soixante mètres de haut et un jet en Grimper est requis tous les 5 mètres. S'il fait nuit ou s'il pleut, le grimpeur subira une pénalité de 10 à 20 % à son score de compétence. En cas d'échec, il ne progressera pas et devra tenter un jet de Dextérité ou de Chance pour ne pas chuter. Enfin, chaque tranche de 5 mètres d'escalade nécessite environ 5 minutes d'efforts.

(13) Nouveau Secret Technologique : Duplication Holographique (COMP 7). Discipline : Energétique. Pré-requis : aucun. Le Duplicateur déclenché, une très vive lumière est émise, de sorte que tous les spectateurs sont automatiquement étourdis un round (HNE p.104 ; la récupération des effets d'étourdissement est normale). Lorsqu'ils retrouvent leur vue, c'est pour constater qu'il n'y a pas qu'un porteur de Duplicateur, mais 1D8 ! Tous partent en courant dans des directions différentes, mais, bien sûr, un seul est réel. L'illusion est de piètre qualité et les hologrammes ne sont pas intelligents, ce qui fait qu'ils empruntent des directions parfois aberrantes, passant par exemple au travers d'un mur ou courant sur l'eau. Les illusions disparaîssent au bout d'une course de trente mètres. Les aventuriers dont les yeux étaient protégés au moment du flash ont droit à un jet d'Idée pour reconnaître l'utilisateur de l'objet parmi les illusions. Les autres, désorientés par l'intensité lumineuse, devront réussir un jet critique en Chercher pour parvenir au même résultat. Nécessite une Pile pour une autonomie d'une duplication.

Capturer le félon

Il s'agit d'une variante du paragraphe précédent. Plutôt que de suivre le Seigneur des Sans-Masques jusqu'à son domicile, les aventuriers relèvent son trajet pour lui tendre une embuscade à la prochaine occasion. Ils peuvent s'entourer d'une assistance sûre grâce à l'ordre de mission marqué du sceau du Roi de Granbretanne, ou requérir l'aide de Troy Snider s'ils ne se sentent pas suffisamment en confiance.

L'escorte du Seigneur des Sans-Masques combattra jusqu'à la mort et essaiera de couvrir sa fuite. Cette option est sans subtilité aucune, mis à part les jets en Déplacement Silencieux et Se Cacher que le MJ devra demander aux aventuriers. La lecture de la règle optionnelle sur les Embuscades (p.104 de Hawkmoon NE) se révéle indispensable.



Les Six Usurpateurs du Chien, Garde Personnelle du Seigneur des Sans-Masques

FOR 16 **CON 16** **TAI 16** **INT 12** **POU 12**
DEX 14 **APP 12**

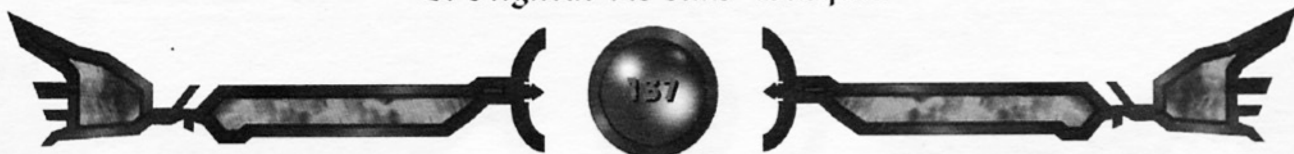
Points de Vie : 16.

Armure : 1D10+2, armure de plaques granbretonne.

Modificateur aux Dégâts : +1D4.

Armes : *Bouclier Entier* 92 %, dégâts 1D4+MD+Repousser, PdS 22 ; *Epée Large* 95 %, dégâts 1D8+1+MD, PdS 20 ; *Lance-Feu granbretonne* 75 %, dégâts 5D6, portée 50 mètres.

Compétences : Bagarre 85 %, Chercher 75 %, Déplacement Silencieux 50 %, Ecouter 40 %, Esquive 60 %, Europe du Tragique Millénaire 25 %, Granbreton 60 %, Idiome Secret du Chien 35 %, Langue Commune 60 %, Lutte 50 %, Orientation 50 %, Sauter 60 %, Se Cacher 40 %.





Ultime Rebondissement

Lorsque les aventuriers se seront défaits des gardes du corps du Seigneur des Sans-Masques, celui-ci activera son Duplicateur. Les aventuriers, aveuglés par un éclair d'une violence insoutenable, lutteront contre l'étourdissement et les lumières qui dansent devant leurs yeux. Puis ils constateront avec stupéfaction que le Seigneur des Sans-Masques prend la fuite dans six directions différentes (adaptez ce nombre à celui des aventuriers, pour que cela soit plus drôle) ! S'ils veulent avoir une chance de l'attraper, ils devront donc se séparer.

Orchestrez une course poursuite à travers les rues désertes de Londra (les Londrains préfèrent en général emprunter les souterrains qui minent les sous-sols de la ville), en tenant compte des règles sur les Poursuites entre Membres de Même Espèce (HNE p.82). Le Seigneur des Sans-Masques porte lui-même une armure de plaques si les aventuriers l'ont intercepté alors qu'il se rendait ou revenait de la cité secrète avec son escorte.

Si l'aventurier emporte la lutte CON/CON, il rattrapera le Seigneur des Sans-Masques et pourra tenter un jet de Lutte pour le ceinturer et appeler ses compagnons à l'aide (ceux-ci cesseront bien vite de courir après leurs chimères). C'est à ce moment que le MJ pourra décider d'imposer un dernier coup de théâtre. S'étant échappée de la cité secrète, Loor'een réapparaîtra avec une escorte de Sans-Masques rassemblée en hâte (reprenez les caractéristiques et compétences d'un Sans-Masque Typique, présentées p.126 de cet ouvrage).

Ils sont un nombre égal à celui des aventuriers et la scène tournera vite à la mêlée générale. Dès que la moitié de leurs effectifs seront mis hors d'état, ils fuiront les aventuriers. Plutôt que de perdre inutilement la vie, Loor'een fuira également. Quant au Seigneur des Sans-Masques, n'étant pas guerrier de formation, il préfèrera sagement se rendre.

Epilogue

Ces événements suivront l'interrogatoire de Freshn Duyard ou la fouille du bureau de son palais. Les troupes d'élite de Troy Snider, des Masques de Mante rompues aux techniques de combat urbain, souterrain ou rural, investiront les camps de recrutement mis en place par Duyard. Au bout de plusieurs semaines, les nids de conspirateurs seront réduits à néant. Beaucoup d'usurpateurs parviendront à s'enfuir, mais leur mouvement sera, au moins provisoirement, brisé.

Les aventuriers survivants recevront chacun une promotion et un esclave personnel. Ils seront chaudement félicités par le Roi Huon lui-même, qui a déjà de nouveaux projets à leur égard et qui leur fera remettre une distinction devant les Seigneurs et les Dames Ténébreux de sa Cour qui applaudiront poliment. Avec la conquête de l'Europe, en cours ou qui se prépare, gageons que les aventuriers n'auront pas le loisir de goûter à la tranquillité.

Envisageons le pire

Si les aventuriers ne sont pas parvenus à mettre fin aux activités du Seigneur des Sans-Masques, ils apprendront la disgrâce de Troy Snider. Le Commandeur de la Mante se verra reprocher par le Roi Huon de s'être entouré d'incapables et de traîtres. Son manque de discernement est en soi une preuve d'incompétence. Pour ses erreurs, il sera banni de Granbretanne, mais ses exploits passés l'autoriseront à franchir le Pont d'Argent. Les aventuriers et Thaléus seront bien sûr courtoisement «invités» à l'accompagner dans son exil. Libres à eux maintenant de se tailler un fief en Europe ou de poursuivre leur carrière aventureuse.



HAWKMOON

Feuille de Personnage

Alliance ____ ____

Nom du Joueur

Positif ☐ Négatif ☐

Emblème/Portrait

Caractéristiques

FOR ___ Modif. aux Dégâts ___
CON ___
TAI ___ DEP ___
INT ___ x 5 = Idée ___ %
POU ___ x 5 = Chance ___ %
DEX ___ x 5 = Dextérité ___ %
APP ___ x 5 = Charisme ___ %

Nom ___
Lieu de naissance ___ Sexe ___ Age ___
Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes
___
___
___
Profession ___

Compétences

☐ Amorcer Piège (05%) ___
☐ Art (05%) ___
☐ ___ ___
☐ ___ ___
☐ Artisanat (05%) ___
☐ ___ ___
☐ ___ ___
☐ Baratin (15%) ___
☐ Chercher (15%) ___
☐ Crocheter (05%) ___
☐ Déguisement (15%) ___
☐ Déplt. Silencieux (20%) ___
☐ Dissimuler Objet (25%) ___
☐ Ecouter (25%) ___
☐ Eloquence (05%) ___
☐ Equitation (35%) ___
☐ ___ ___
☐ ___ ___
☐ Esquive (DEX x 2%) ___
☐ Europe (15%) ___
☐ Evaluer (15%) ___
☐ Grimper (40%) ___
☐ Hypnose (0%) ___
☐ Lancer (25%) ___
☐ Langue Etrang. (0%) ___
☐ ___ ___
☐ ___ ___
☐ ___ ___
☐ ___ ___
☐ Langue Matern.(INT x 5%) ___
☐ Maîtrise Technolog. (05%) ___
☐ Marchander (15%) ___
☐ Médecine Rudiment. (30%) ___
☐ Million de Sphères (0%) ___
☐ Monde Ancien (0%) ___
☐ Monde Naturel (25%) ___
☐ Natation (25%) ___
☐ Navigation (15%) ___
☐ Orientation (10%) ___
☐ Piloter (05%) ___
☐ ___ ___
☐ ___ ___
☐ Pister (10%) ___
☐ Potions (0%) ___
☐ Réparer/Concev. (DEX x 4%) ___
☐ Sagacité (15%) ___
☐ Sauter (25%) ___
☐ Scribe (0%) ___
☐ Se Cacher (20%) ___
☐ Sentir/Goûter (15%) ___
☐ Terra Incognita (0%) ___
☐ ___ ___
☐ ___ ___
☐ ___ ___

Points de Vie

Inconscience

Mort **-2 -1 0 +1**
+2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37
38 39 40 41 42

Points de Magie

Inconscience **0** 1
2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31

Expertise Scientifique

INT Libre ___

Mutations, Tares, Malformations

Armes de Contact

Arme	%	Dégâts	Pts Structure	Longueur	Main
☐ Bagarre (50%)	___	1D3+MD	-	Courte	1 M
☐ Lutte (25%)	___	Spécial	-	Courte	2 M
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___

Armure, Bouclier

Armure	Heaume Absorp./% Affect	Sans Heaume Absorp./% Affect	Enc.	Rounds pour revêtir
___	___/___	___/___	___	___

☐ Bouclier ___ % Dégâts ___ + Repousser

D☐ P☐ E☐ G☐ Pourcentage Initial ___ % PDS ___

Armes de Jet et de Tir

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	PdS	PA	Autonomie
☐ ___	___	___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___	___	___
☐ ___	___	___	___	___	___	___	___



Histoire Personnelle

Nom, Titres, Surnom

Lieu de Résidence

Famille et Amis

Ennemis

Matériel de Voyage

Equipement

Monture

Espèce/Type

FOR CON TAI INT POU DEX DEP

Armure

Modificateur Dégâts

PV

Compétences

Documents Scientifiques

Notes, Magie Mémorisée

Richesses

Monnaies Transportées

Revenus

Propriétés

Terres

Trésor

Dettes

Objet Technologique

Nom

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques employés

Effets

Source d'Energie

Autonomie

Défauts

Description

COMP de Réalisation

Objet Technologique

Nom

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques employés

Effets

Source d'Energie

Autonomie

Défauts

Description

COMP de Réalisation

Objet Technologique

Nom

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques employés

Effets

Source d'Energie

Autonomie

Défauts

Description

COMP de Réalisation

Hawkmoon

Feuille de Personnage — Alliance: ____ / ____ — Positif ☐ Négatif ☐

Nom du Joueur

Emblème/Portrait

Caractéristiques

FOR ___ Modif. aux Dégâts
CON ___ ________
TAI ___ DEP ________
INT ___ x 5 = Idée ___ %
POU ___ x 5 = Chance ___ %
DEX ___ x 5 = Dextérité ___ %
APP ___ x 5 = Charisme ___ %

Nom ________
Lieu de naissance ________ Sexe ___ Age ___
Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes
____
____
____
Profession ________

Compétences

☐ Amorcer Piège (05%) ___
☐ Art (05%) ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___
☐ Artisanat (05%) ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___
☐ Baratin (15%) ___
☐ Chercher (15%) ___
☐ Crocheter (05%) ___
☐ Déguisement (15%) ___
☐ Déplt. Silencieux (20%) ___
☐ Dissimuler Objet (25%) ___
☐ Ecouter (25%) ___
☐ Eloquence (05%) ___
☐ Equitation (35%) ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___
☐ Esquive (DEX x 2%) ___
☐ Europe (15%) ___
☐ Evaluer (15%) ___
☐ Grimper (40%) ___
☐ Hypnose (0%) ___
☐ Lancer (25%) ___
☐ Langue Etrang. (0%) ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___
☐ Langue Matern.(INT x 5%) ___
☐ Maîtrise Technolog. (05%) ___
☐ Marchander (15%) ___
☐ Médecine Rudiment. (30%) ___
☐ Million de Sphères (0%) ___
☐ Monde Ancien (0%) ___
☐ Monde Naturel (25%) ___
☐ Natation (25%) ___
☐ Navigation (15%) ___
☐ Orientation (10%) ___
☐ Piloter (05%) ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___
☐ Pister (10%) ___
☐ Potions (0%) ___
☐ Réparer/Concev. (DEX x 4%) ___
☐ Sagacité (15%) ___
☐ Sauter (25%) ___
☐ Scribe (0%) ___
☐ Se Cacher (20%) ___
☐ Sentir/Goûter (15%) ___
☐ Terra Incognita (0%) ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___
☐ ________ ___

Points de Vie

Inconscience

Mort **-2 -1 0 +1**
+2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37
38 39 40 41 42

Points de Magie

Inconscience **0** 1
2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31

Expertise Scientifique

INT Libre ___

Mutations, Tares, Malformations

Armes de Contact

Arme	%	Dégâts	Pts Structure	Longueur	Main
☐ Bagarre (50%)	___	1D3+MD	-	Courte	1 M
☐ Lutte (25%)	___	Spécial	-	Courte	2 M
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					

Armure, Bouclier

Armure	Heaume Absorp./% Affect	Sans Heaume Absorp./% Affect	Enc.	Rounds pour revêtir
________	___/___	___/___	___	___

☐ Bouclier ________ % Dégâts ______ + Repousser
D☐ P☐ E☐ G☐ Pourcentage Initial ____ % PDS ____

Armes de Jet et de Tir

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	PdS	PA	Autonomie
☐							
☐							
☐							

Hawkmoon

Histoire Personnelle

Nom, Titres, Surnom

Lieu de Résidence

Famille et Amis

Ennemis

Matériel de Voyage

Equipement

Monture Espèce/Type

FOR CON TAI INT POU DEX DEP

Armure Modificateur Dégâts PV

Compétences

Documents Scientifiques

Notes, Magie Mémorisée

Richesses

Monnaies Transportées

Revenus

Propriétés

Terres

Trésor

Dettes

Objet Technologique

Nom

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques employés

Effets

Source d'Energie

Autonomie

Défauts

Description

COMP de Réalisation

Objet Technologique

Nom

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques employés

Effets

Source d'Energie

Autonomie

Défauts

Description

COMP de Réalisation

Objet Technologique

Nom

Secrets Technologiques et Savoirs Scientifiques employés

Effets

Source d'Energie

Autonomie

Défauts

Description

COMP de Réalisation



Quatre scénarios qui vous emmèneront aux quatre coins de la Terre du Tragique Millénaire !

La Cité Volante des Rêveurs de Perth

Une mystérieuse cité parcoure l'Europe en déchirant les nuages. La panique gagne les populations alors que l'on s'interroge sur l'origine de cette ville mystérieuse. S'agit-il d'une nouvelle arme destinée à anéantir toute forme de résistance ou d'un vaisseau étrange habité par des êtres encore inconnus ? Alors que les différentes cours d'Europe en effervescence envoient des ambassadeurs prendre contact avec la cité, les aventuriers découvriront à son propos une vérité plus incroyable encore. Mais vivront-il assez longtemps pour la révéler au monde...

Un Eden en dehors du Temps

Alors que les troupes du Ténébreux Empire s'abattent sur la Hollandia, les personnages sont contactés par Orland Fank qui les chargera d'une mission au nom du Bâton Runique. Si le chaos s'étend en Europe, les choses risquent bien d'empirer car les Granbretons ont mis au point une arme si terrible qu'elle menace l'équilibre de la Balance Cosmique. La clé de cette énigme semble être un homme étrange et portant un masque de fer. Totalement amnésique, quel intérêt peut-il bien présenté ? Les aventuriers devront trouver le moyen de libérer cet esprit embrumé pour obtenir leurs premiers éléments de réponse. Au terme d'un périple agité où ils croiseront plusieurs personnages de la Saga des Runes, pénétrer dans le tissu même du Multivers semblera la seule solution pour mettre un terme aux agissements des Seigneurs Ténébreux.

Une Erreur de Jeunesse

La tante d'un des personnages l'appelle à son aide et peut-on résister à une femme aussi charmante surtout lorsque celle-ci détient un empire financier en Moscovie. Avant sa mort, la pauvre femme voudrait bien que toute la lumière soit faite sur la triste disparition de son époux, membre d'un ordre de chevalerie aujourd'hui maudit. L'affaire semblera très simple, mais quels sont ces corbeaux qui tournent autour des personnages, pourquoi sont-ils assaillis de cauchemars alors que des morts étranges surviennent dans la région. Une aventure où se mêlent enquête, terreur et action.

Le Seigneurs des Sans-Masques

Est-il plus noble cause que de servir l'Empire Ténébreux que ce soit pour son intérêt immédiat ou pour des trahisons futures. Les aventuriers sont contactés par un mystérieux Masque de Mante qui leur révèlera une incroyable machination : des heaumes granbretons sont volés et remis à des Sans-Masques pour que ceux-ci infiltrent et corrompent la pure société londraine. Il faut mettre un terme à cette inqualifiable machination. Cette aventure vous fera découvrir les aspects les plus noirs de la société granbretonne. Si vous survivez aussi bien à la folie qu'aux dangers de la Granbretanne, vous serez sans doute dignes de la reconnaissance d'Huon lui-même.





ISBN : 2-906897-82-5

Prix 189 Fr